

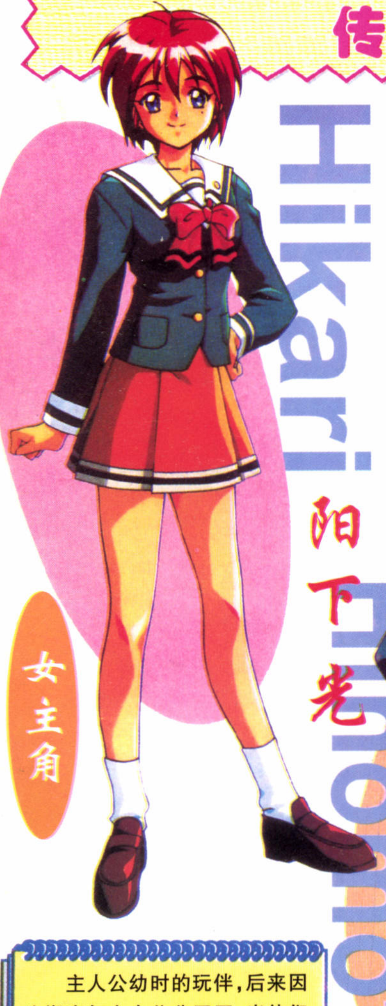
laiyin扫描制作
电子游戏广场
9
新疆青少年出版社

# ときめきメモリアル2®
# 心跳回忆2

| 机种:PS | 厂商:KONAMI | 类型:恋爱 SLG |
|---|---|---|
| 媒体:CD-ROM×5 | | 发售日:1999年11月 |



## 传闻中的续篇终于露出真面目!



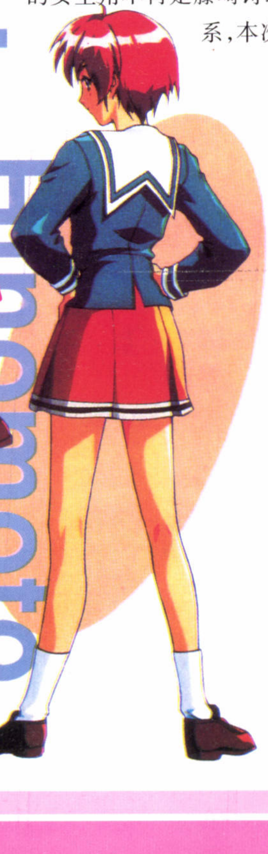
8月6~8日在新宿的住友宾馆,KONAMI举行了纪念《心跳回忆》5周年的制作发表会,在会中KONAMI公布了万众期待的《心跳回忆2》的影像画面。本次的画面以动画MOVIE为中心,这对有幸参加这次发表会的观众造成了很大的冲击。已成为恋爱模拟游戏代名词的《心跳回忆》,其续篇的一些初步资料在会中向大家展示,而负责《心跳回忆2》开发的要员也在本次发表会上向观众解答了一些有关问题,但由于游戏还处于开发阶段,属于细节上的资料KONAMI并没有公布。

本作与前篇最大的不同便是使用了CD-ROM 5枚组的大容量,游戏以大量的动画代替原先的静止画面,也就是说在进行游戏时如出现特殊事件,将全部以动画来表现。游戏的女主角不再是藤崎诗织,而是一位可爱的短发少女"阳下光",另外由于容量提升的关系,本次游戏中的女性角色会用人语直呼男主角的姓名(玩者自定)。

Hikari Hinomoto

阳下光

女主角

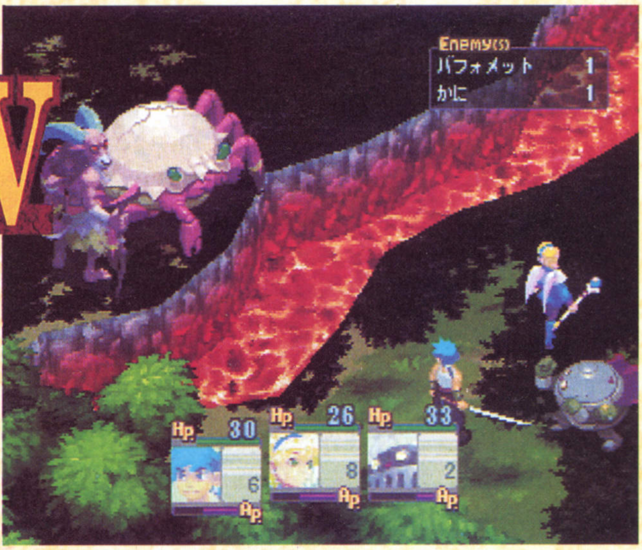


主人公幼时的玩伴,后来因为搬家与主人公分开了,当他们进入了同一所高校才再次相会。她是个爱好运动并且十分活泼的女孩,喜欢自行车旅行,6月25日生。

## OPENING MOVIE



# ブレス・オブ・ファイアIV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの
# 龙之战士Ⅳ




机种：PS　厂商：CAPCOM　类型：RPG
媒体：CD－ROM　发售日：未定

## 期待已久的“龙之战士”续篇终于出场了！！

CAPCOM秘密为PS开发的“龙之战士”系列的最新作正式与大家见面，不断进化了的“龙战士”系列，前作是由2D人物和3D背景所制作的表示了新RPG的方向性的作品。在系列最新作“Ⅳ”中，更追加了前作中2D与3D的融合。并在绘图、游戏性、剧情、演出、声音等方面加以彻底地改进和研究，在所有方面都大幅提高。







▲▶地图画面，人物是2D的，背景由3D多边形所绘，但在画面内毫无不同地融合起来。

## 主要人物

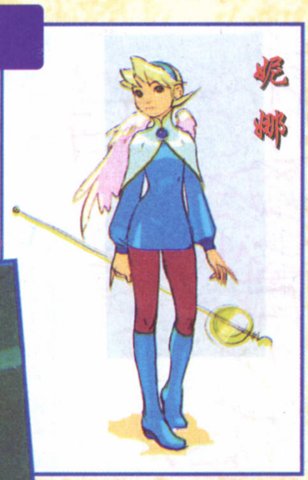
整个系列的主人公和女主人公都有相同的名字。这次的名字也是“龙”和“妮娜”。但是与以前同样，虽然同名但容貌和性格却完全不同。



龙

病倒在东大陆的沙漠地带的城市时被妮娜所发现。他的种族及出生地不明，具有在这个世界中被认为是奇特之物的“龙眼”。





妮娜

飞翼族，加入东方联盟的王国温迪亚的公主。在寻找去向不明的姐姐的途中见到龙。有小孩子气的性格，难以依靠。

## STORY

被泥之海阻隔，人和船都不能前进的两个大陆。在东西大陆战争中达成了一年的暂时休战，妮娜公主在前线城市中失去了消息。她为了看望因战灾而受伤的人，不顾周围人的反对，仅几个人来到了前线的城。在涌起复兴气象的城中，没人知道公主看到了什么，感到了什么。为了不刺激帝国派遣大批部队至前线，大家不能进行大规模搜索，只能暗中寻找。

另一方面，妮娜在旅行中见到了龙，故事也就因此而开始了。

# 通过颜色的调合而统一了的 3D 世界

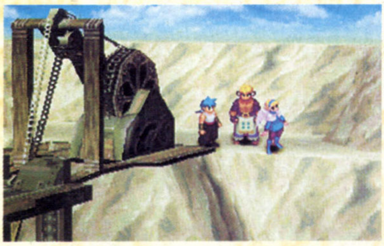
看看画面就可明白，在“龙之战士Ⅳ”中画面质量和形式与以前相比得到了更新，有着“绘画般”的感觉。具有幻想般存在感的真实的 3D 背景，和动作中充满感情色彩的 2D 人物，这二者会很好地融合在一起。

另外主要人物都有 3000 张以上的动画，配以可改变视角的地图，更提高了人物与玩者的一体感。2D 的人物与 3D 的背景在前一作中就得到了很好地表现，本次这种组合又使游戏的质量提高了一个层次。




▲画面的协调感很强，在稳定的色调基础上构成了画面。



◀这是 DEMO 部分，有巨大的轮车在牵引。



◀坐在石顶上的谜之老奶奶，好像在弹琴。



◀美丽的夕阳下的运河，上面的黑影是什么？

## 幻想的冒险之地

下面公开 4 个制作背景时使用的，作为决定世界观构成和整体画风的设定的插图，另外配以游戏中的照片加以介绍。

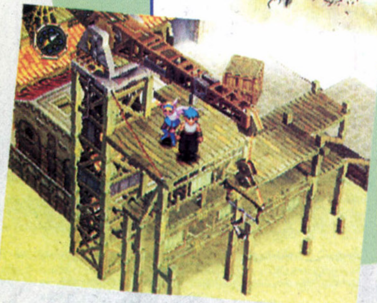


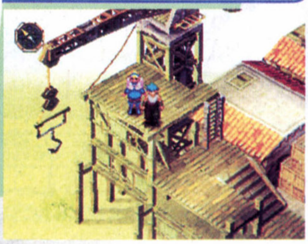


阳光射入美丽的绿色森林，在树与树之间有吊桥连接。




好像坠落过什么巨大的物体，是冒险的开始地。







## 战斗系统也进化为全部的

战斗时的画面大公开。表面上沿袭了前作，但系统中加入了相当大的变化。详情虽还不清，但可能是更加发挥自己战略的系统。




▲战斗时龙的指令输入画面，可看到龙的表情。






▲8个光在回旋，这是妮娜的改击魔法？




▲漂亮的魔法，仔细的话可看到第3位仲间？

## 谜之 COMBO METER

在这次公开的画面中有两个奇怪的照片，在画面右上有表示击中数的“COMBO METER”。这个击中数也许和新系统有关。

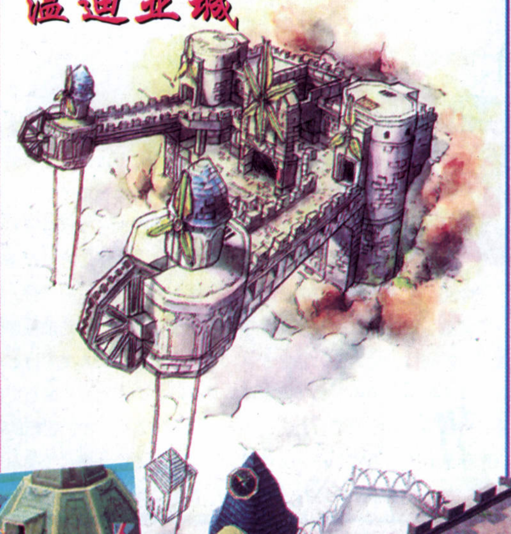




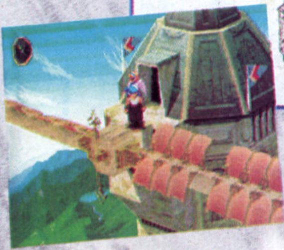


▲击中数增加，这种表示很有 CAPCOM 的风格。

## 温迪亚城



位于高过云端的地点，利用了大自然的恩惠——风的风之都，这里是飞翼族妮娜的出生地。

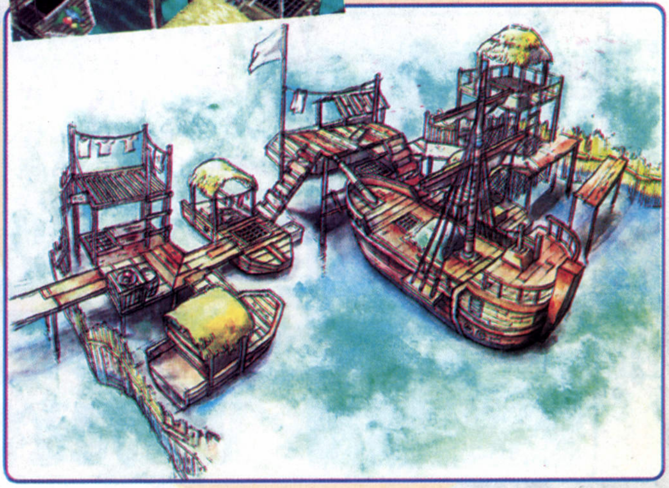




## 停船场

汇集各种大小船只的停船场。从这里将开始新的冒险吗？画面中可认出在停船场出现的妮娜。







# BIOHAZARD 3
# LAST ESCAPE
# 生化危机3
## 最后生机

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:S·RPG
媒体:CD－ROM　发售日:1999年秋



## 追踪者可怕的全貌一点点变得清晰了……

2代中似乎出现过的新角色“追踪者”。不知为了什么目的一直在追杀吉尔，拥有着强力的武器与极高的杀伤力，并且一直紧紧追踪，是三代中吉尔最主要的敌人。

追踪者

除了公开追踪者强壮的身躯，在这里还将提供关于他的惊人新情报，后两页是对全部地图和各种系统画面的介绍，此外还有细致的战斗系统分析。

从游戏开始就与吉尔相对抗的这个追踪者，是本作“3”中新出场的人物。虽只知道他用各种武器执着地攻击着吉尔之外，还发现了新的事情，他会躲避子弹，一边打倒出现的僵尸，一边攻击吉尔。

真是令人恐怖的追踪者，他也许是最强的敌人吧！

3代的主人公是曾在1代中出现的吉尔。S.T.A.R.S.事件后又遇到了浣熊市突发事件，因此出发去察明真相。

吉尔·巴兰塔因

## 攻击吉尔的追踪者也攻击僵尸



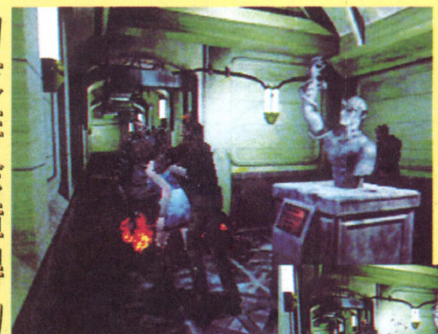
◀数个僵尸在围攻吉尔。但一边的追踪者却对僵尸发动了攻击，因为有僵尸的干扰，不能对吉尔进行攻击，所以才这样做。



▶被残忍打倒的僵尸，鲜血飞溅，可见其威力了。

### 残酷地击倒丧尸

### 力求排除障碍物



◀在警察石像前，僵尸攻击了吉尔，背后出现了追踪者。



▲追踪者接近了吉尔和僵尸，他会与僵尸联手吗？



◀他攻击僵尸了，难道认为吉尔是自己的猎物？

首先注意上面的画面，可以确认追踪者会攻击僵尸，看来他只是为了追击吉尔才这样做。追踪者与僵尸是敌对的，只要能打倒吉尔，一切成为障碍的东西都要清除掉。追踪者疯狂地攻击着吉尔，真有打败他的方法吗？

# 超出预想，躲避枪弹进行攻击！

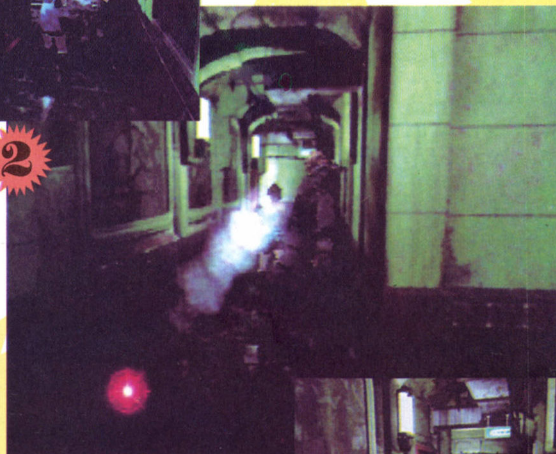
追踪者为攻击吉尔连僵尸也消灭了，而且他还有超出我们预想的行动，就是可躲开吉尔的子弹。从下面画面可清楚看到，追踪者向右翻身，躲开子弹的样子。从其身形可以看出他有着难以想象的轻快动作，对其远距离攻击恐怕难以奏效。这种可躲子弹的敌人还是首次出现，玩者会有场苦战了。

## 1 射击追迹者



◄吉尔向追踪者射击，如果僵尸早就击中了，但……

## 2 以轻快动作躲开子弹的追踪者



▲闪身躲过子弹，有这种事！?

## 3 吉尔该怎么办?



►子弹打空了……追踪者又攻击了，是逃?是战?

## 能够躲避开火箭炮的攻击



▲吉尔发射了火箭炮，但也被躲开了。



▲有时追踪者突然出现，吉尔用枪应战。



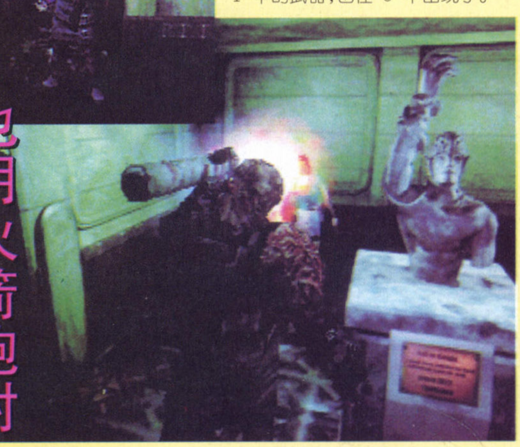
以极快的速度躲开子弹！

## 终于与追踪者相对了



◄捉住吉尔的追踪者，抓着头把其高举起来，吉尔就这么倒下了吗?有方法逃吗?

▼追踪者的武器是导弹发射器，这个“1”中的武器，也在“3”中出现了。



也用火箭炮对吉尔造成伤害

## 吉尔反击的机会在哪里?

►在极近的距离时是使用发射器好机会。

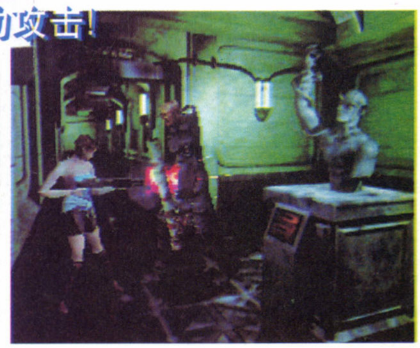


追踪者会以难以想像的动作攻击吉尔，但如果在非常近的距离内发动攻击，还是可以使其受到伤害的。如使用攻击后就快速逃跑的战术，就可以与追踪者较量一番了。

### 见机行事 发动攻击!



▲►逃跑有时也很重要。右图是吉尔在近距离攻击时的情景，但如果过于接近的话就很危险了。



# 全体地图进化得更易使用！系统画面的首次公开

下面介绍游戏进行中不可缺少的各系统画面。地图画面比前作有很大变化，看上去扩大了许多，另外文件管理画面也有若干变更，游戏中得到的各文件，一个个表现在画面上。道具画面是首次公开，本作也是利用道具箱进行管理，游戏迷一定要好好利用。

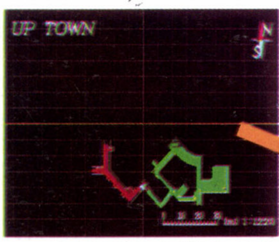




◀▼游戏舞台与“2”是同一城市，在这里使用地图的扩大机能十分方便。

更加顺利地进行游戏

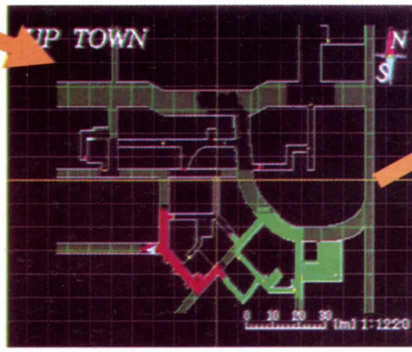
## 便利的地图画面




地图画面大的变更点有两处。一个是地图扩大机能，可观看任意场所的扩大图。另一个是可表示所在地或门的位置，从地图上可得到更详细的情报。

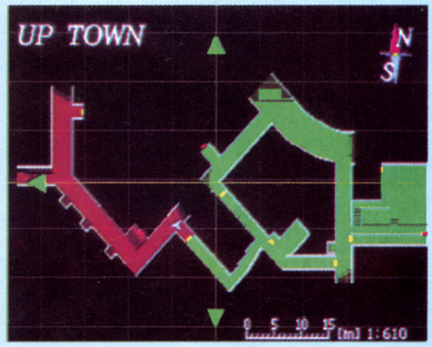
### 更加详细的地图

◀▼自己的地区是红色，箭头是所在地，移动过的地点会详细出现在地图。




### 可以扩大的地图

▼任意扩大场所。可了解周围情况和房间构造。




# 紧迫的战斗和细致的战斗！

“3”中追加了回避行动、随机安置等各种新要素。加入了这些要素，可展开细致、紧迫的战斗。下面以僵尸战为中心，从各角度展示了“3”的乐趣，请大家认真阅读。是否善于运用这些行动将是保证主人公安全的必要条件。



◀站在屋内，周围有敌人吗？



◀在警察署内与敌人战斗，保持距离！

## 上下开火打倒敌人

本作有无数敌人出场，而且在地面、楼梯等地将有各种各样的攻击方法。当然吉尔的攻击也很多样，除横向攻击外，还可上下调整攻击方向，或在远处进行攻击。



◀对地上爬的敌人要向下瞄准，击中就 OK 了。

向下瞄准打倒僵尸



►对于僵尸只要水平端枪就可打倒，但过急的话就会失误。



►从楼梯走下的敌人，只须向上瞄准，等他走下来。

向下瞄准打倒僵尸

## 易使用的文件管理画面

游戏中各地可得到各种文件，文件中记录了各种情报和窍门，是游戏进行中不可少的道具。现在这个文件管理画面更易使用了。得到的文件每条都表示在框内，用浮标可确认内容。真是让人高兴的变化。

▶选择画面右上的文件，文件内容就会表现出来。




选择文件



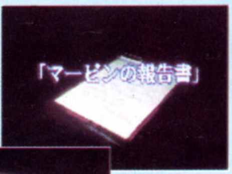

◀得到的文件表示在框内，是个新机能。

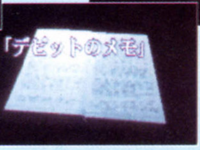
### 注意其中的内容




▲可任选文件观看情报。

▶「有送情报的文件」，看过内容了吗？




▶马宾的报告书，记录了僵尸和追踪者的情报。

得到各种各样的情报!!

## 道具箱仍存在



◀发现道具箱，可存储不用的东西。

▼道具管理画面，存储的道具表示在画面左侧。




▼这里是道具箱，不要看漏每个道具。




发现道具箱

▶存储的道具可任意取出，进行必要的道具转移。



系列中常见的道具箱也出场了。除可保存拿不了的道具外，还可自由取出存于别的道具箱内的道具。使用方法也与以前一样，请注意管理画面，可看到刀和手枪等出现了，还可使用药草。

## 用连打攻击僵尸



僵尸主要的攻击方法是咬，接近至一定距离后就会抓住吉尔并啃咬，连按键可有效地摆脱，如快速逃跑会消耗体力。



▲▶僵尸抓住了吉尔，伤害力还不清，连按键便可摆脱。

发动攻击的僵尸

## 迅速逃走

被敌人包围时逃跑也是种方法，可以避免无谓的伤害。还可使用新出现的回避行动，进行回避后可转入攻击。



◀使用冲刺赶快逃走。

## 各种各样的机关

右侧是游戏中电脑的画面。详细用法还不清，但应有许多关键的情报。可能还有别的用法。

这是电脑信息




▲被保管于押收物仓库的攻略关键，可得到各种情报。

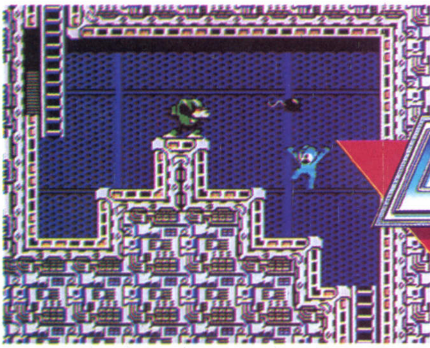
## 用打字机存储

打安机仍存在，用它可存储记录。但与前两作不同，本作中存储次数可改变玩者的级别，因此在适当的时机使用记录也成为一种技巧。

全系列最难!!



在这里就是3代的一些基本特点和系统，大家可以看出比前两作增加了许多有趣的设置，也使得难度提升了不少。喜爱这一系列的玩家要重新打起精神来!



# 洛克人3 威利博士的末日!?

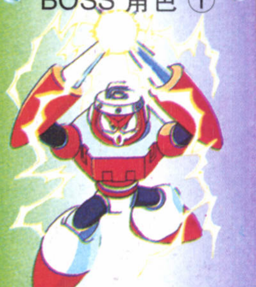
# ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?



## 难度非常之高的经典动作游戏

| 机种：PS | 厂商：CAPCOM | 类型：ACT |
|---|---|---|
| 媒体：CD－ROM | 发售日：9月14日 | |

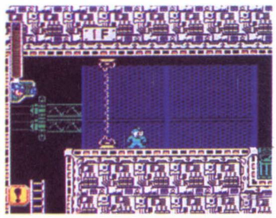
BOSS 角色 ①



两手的电极可以放出令敌人不能行动的光球。

### 帮助模式是……？

在PS版的洛克人中有一种帮助模式，在游戏中只要画面下方出现"!"标记，就表示前面有危险，此时，只要按选择键就可以从布鲁斯处得到提示。



◀危险标记出现，赶快按选择键。



▶注意平台消失的规律就可以跳到更高的地方。




▶从布鲁斯处可以得到许多提示。

BOSS 角色 ②



发射出紧贴地面并可以追踪敌人的蛇形弹丸。

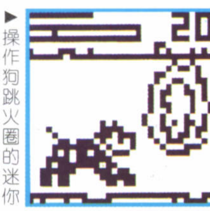
## 设定原画集




## 珍贵的资料

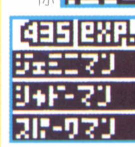
## 往年的各作完全再现！并且加入了许多新的内容！

大约9年前在FC上发售的人气动作游戏系列的第三作《洛克人3》有着相当高的完成度，而本次的PS版除了完全移植了当年FC版的内容外，还加入了一些新的要素，本次各代洛克人都将对应POCKET STATION，而游戏中也追加了许多新的模式。FC版的6个"洛克人"游戏全部将在PS上复刻，本书上市时前3作应已经发售。



▶操作狗跳火圈的迷你游戏。

▼战胜对手后可以得到经验值。






◀选择喜欢的BOSS角色进行组队战。

BOSS 角色 ③



能发射出许多针形飞弹，并且密集度很高。




▶对洛克人有详细的资料说明。

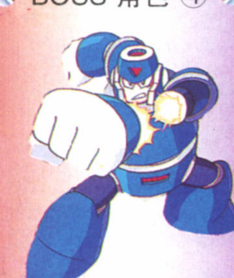



◀敌人的资料也会收录在内。

资料区内不仅有洛克人，而且在战斗中不断出现的敌人也可以被收录到资料区内。

这里还有一些开发原画以及海报等，是值得一见的地方，喜欢洛克人的玩家可以从资料区了解到游戏的开发情况，十分有趣。

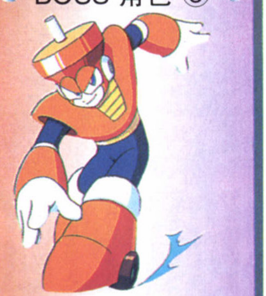
BOSS 角色 ④



将自己的拳头发出去攻击敌人，威力很高。

## 利用检索机能探查敌情！

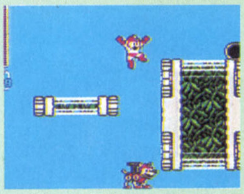
### BOSS 角色 ⑤



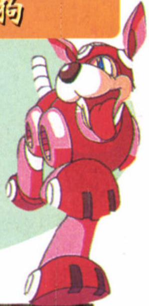
以快速的回速进行体当攻击，很像陀螺。

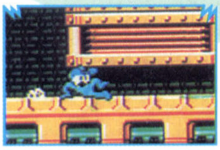
## 洛克人的好搭档——机器狗

在本作中登场的机器狗可以将洛克人弹至很高的地方，另外还有在水中自由行动的水中形式和空中飞行的形式，它对洛克人的冒险有很大帮助。

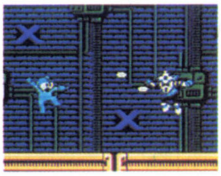


▲借助机器狗的力量可跳到很高的地方。

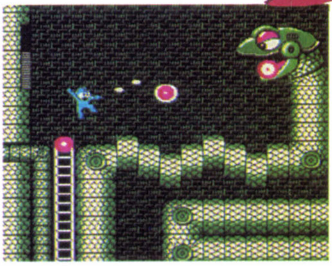




▶在狭窄的场所要用滑行才能通过。



◀与BOSS角色的战斗是相当艰苦的。



◀巨大的蛇头吐出火焰，洛克人的处境相当不利。

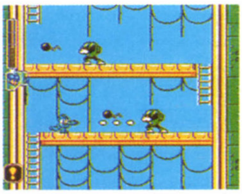
### BOSS 角色 ⑥



用分身的方式进行攻击，使敌人受到迷惑。



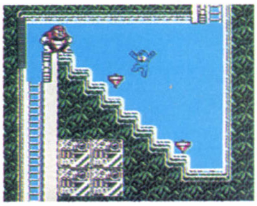
▶注意脚下的铁夹，看准时机跳跃。



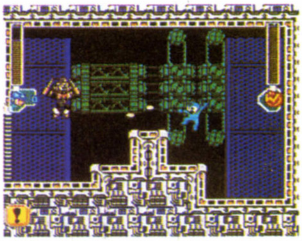
◀注意敌人掷出的铁球，被打中会很危险！

## 既好玩又有相当的难度 这就是进化后的《洛克人 3》

《洛克人 3》在开始有8个关卡，但是究竟从哪一关开始却叫人颇费脑筋，不过玩者只要了解了各关BOSS的弱点，便可以轻松获胜，这样在武器选择上就要慎重，以免出现不利的情况。

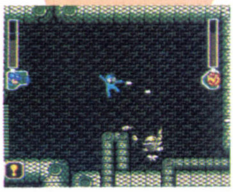


◀阶梯上有敌人放出的陀螺，用高跳便可。

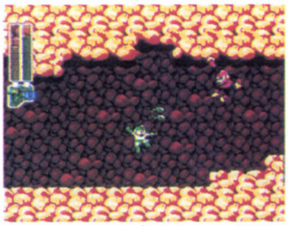


▶特定的武器对BOSS角色有强大的攻击力。

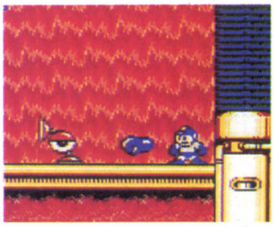
## 打倒BOSS 可以得到新武器！



▶打败BOSS蛇人后，便可以使用它的武器了。



▶对付杂兵也是谈究技巧的。

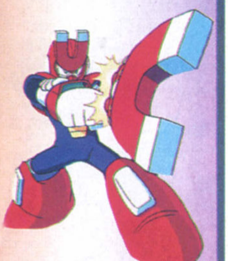


▶用拳头能制服那个独眼的家伙吗？

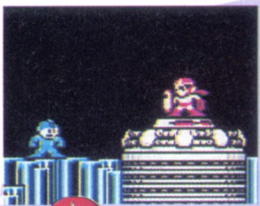



▲在这种场所，如果掉下去就会完蛋！

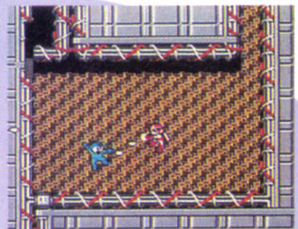
### BOSS 角色 ⑦



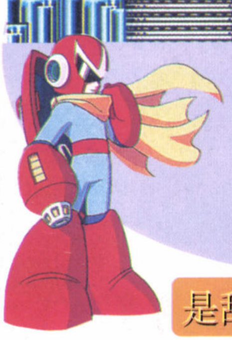
放出磁铁形飞弹，可以将敌人吸起！



◀布鲁斯登场！不打倒他是不能继续前进的！



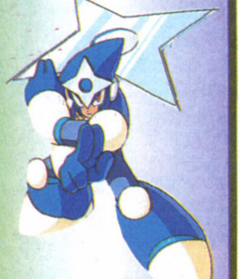
◀洛克人与布鲁斯的对决，它们的命运会怎样呢？



洛克人的对手，在不定的关卡中出现，它的目的没有人知道，但它对洛克人有敌意是肯定的。布鲁斯背上的巨大的盾可以将洛克人的一切攻击弹回，看来他确实是个强敌！

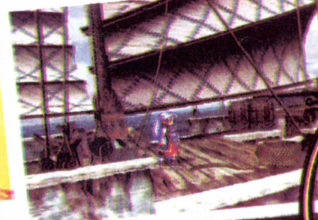
## 是敌人还是同伴？布鲁斯参上！

### BOSS 角色 ⑧

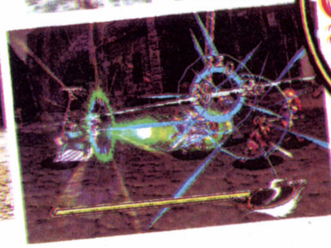


以忍者形态出现，手持巨大的手里剑，想跳过都很难。









# 女神传说

## VALKYRIE PROFILE

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル

机种:PS　厂商:tri－Ace·ENIX　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:1999 年冬

## 美丽的战斗女神把死者灵魂带往神之国

以制作《星之海洋》而闻名的 tri－Ace 与 ENIX 合作推出了以北欧神话中战斗女神 VALKYRIE(战斗女神 VALKYRIE 负责把死亡武士的灵魂带往神之国）为故事背景的新作，玩者作为 VALKYRIE 将收取地上死者的灵魂，帮助其成长并送至神之国。

这款游戏有着宏大的故事情节，同时又搭配了全新的战斗系统，下面我们就为大家进行介绍。

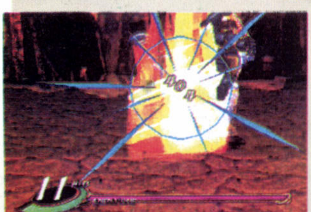
### 被绝望笼罩的世界





▲▶充满贫困、战争的地上界。这里也长着铃兰。

战争、贫困、疾病……人们居住的地上界与神国相比是黑暗的世界。污染了的灵魂，邪恶等在徘徊着，战争，杀人与背叛就在“死亡”的身边。人们梦想前往净化灵魂的神界瓦鲁哈拉，但也有不希望 VALKYRIE 出现的人……



▲地上界中还要与污染了的灵魂进行战斗。

### 地上界 米托卡鲁特



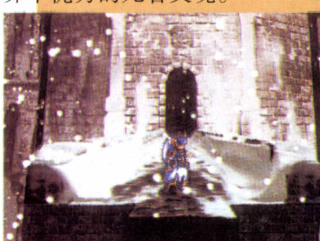
### 神界 瓦鲁哈拉



这是主神奥丁统治整个神族的世界。某日，奥丁得知世界末日将近，而且他在与维尔神族的战斗中也处于不利的境地。于是，他命令战斗女神 VALKYRIE 去收集地上界中优秀的死者灵魂。

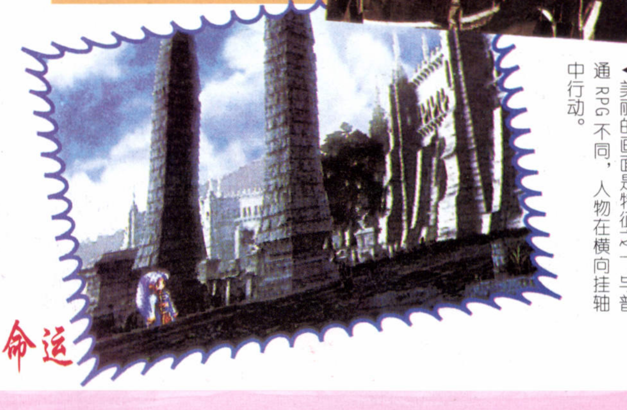


▲闪光的美丽神仙世界瓦鲁哈拉长满了铃兰花。
◀在桥上站立着 VALKYRIE，在雪中她在想什么？





### 众神的光之世界



◀美丽的画面是特征之一。与普通 RPG 不同，人物在横向挂轴中行动。

**主人公要在神界和地上界中挑战自己的命运**

# 与死魂共同战斗，把无污染的灵魂带往神界

VALKYRIE 可听到将死之人的灵魂叫声。在众多喊叫的灵魂中选择中意的，劝说其加入仲间。成为仲间的灵魂在地上与 VALKYRIE 在一起为了净化被污染的幽魂而共同战斗。仲间成长之后，所有的特技将由玩者决定。

修练好的仲间被 VALKYRIE 送进神界战争。因为神界与地上界的时间同样，灵魂的成长需要玩者自己来判断。确认状况，注意要使神界战争的发展变得有利起来。

游戏中或多或少可以看到一些《星之海洋》的影子，另外在战斗中仍然是以按键的方式进行攻击。

▼在战斗中不断净化灵魂，可使主人公成长。





▲玩者决定灵魂的种类或特技。还可使故事发生改变。

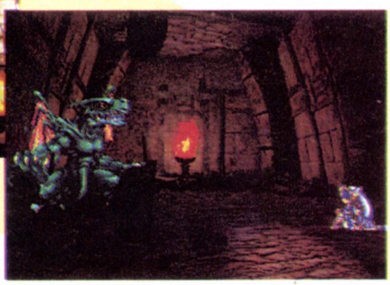


►送入神界的灵魂不可操纵，有的还会找麻烦。

## 同伴在不断地增加



▲灵魂中有的并不信任 VALKYRIE。



►寻找所有地上界，净化被污染的灵魂。

# 众多人物具有的激烈的 COMBO

与普通的 RPG 不同，“VACKYRIE PROFILE”中可感到格斗游戏般的速度感。本游戏中手柄的按键对应一个个的人物，用按键组合可由几个人物发出 COMBO 技。不仅出招简单，还有格斗游戏般的爽快感。

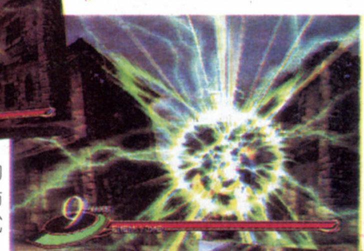
必杀技必须提前设定在按键上，而且还必须要注意必杀技的攻击方式及属性。




▲各人物可有 3 个技。得用这些可组成 COMBO。

## 空中 COMBO 炸裂





▲►破坏敌人防守的攻击，在空中不能防御的技，都可组成 COMBO。

## 魔法选择要慎重！



▲敌人在画面上有表示，所以可以回避，战斗中召唤仲间。





▲►魔法系的仲间的攻击十分好看。




▲◄用 COMBO 攻击关底敌人。然后净化他们的灵魂。

**惊心动魄的神魔大战马上就要拉开它的序幕了！**

# スーパーロボット大戦64

# 超级机器人大战 64




| | |
|---|---|
| 机种:N64　厂商:BANPERSTO | 类型:S・RPG |
| 媒体:卡带(容量未定) | 发售日:1999 年 10 月 |

## 复数的机体可以同时攻击!

在与敌人战斗时，特定的机体(自机)在 2 格以内便可以发出强力的合体攻击！这便是 N64 版机器人大战的最大特征!

在合体攻击中两个机体并不会同时消耗行动力，另外一个还没有行动过的机体，在合体攻击后仍然可以行动，这样在战略上合体攻击就有它先天的优势。对付强大的敌人，合体攻击是应当被优先考虑的。

热血英雄！

热血合体！






▼2 体奥拉系战机将托特夹在中间，真是华丽的战法!




▲万能侠系列的 2 个机体进行的合体攻，有很强的气势。

▲普塔与万能侠两部机体超越了原作的合体攻击!

系列中初次登场的合体攻击炸裂!!

## 合力将邪恶斩断!!

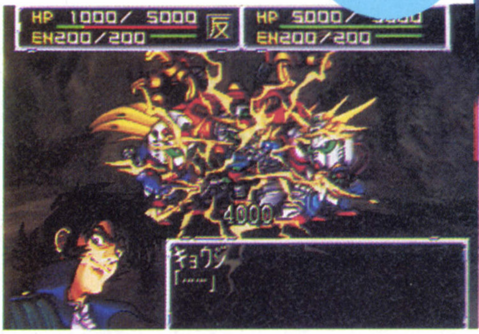



◀有 2 格以内进行支持的机体便可形成合体攻击!

### 撒夫尔同盟会有合体攻击吗?



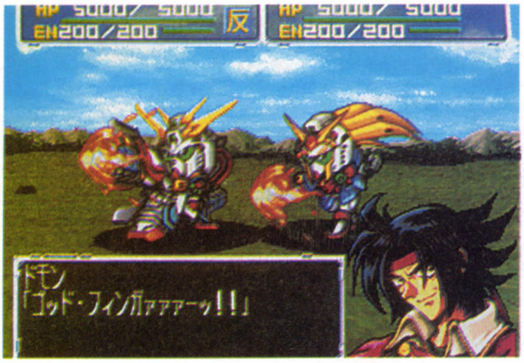

▲在《G 高达》中登场的撒夫尔同盟会出现原作中的"撒夫尔同盟拳"吗?




▲恶魔高达还是第一次受到合体攻击，这次他笑不出了吧!




▶发动 3 人合体攻击，其力量真是可怕!




◀多蒙与阿琳比进行的男女合体攻击!

### 有爱情关系的场合会使力量提升!!

这是 N64 版的新要素，当机师之间存在着亲密关系时，会出现右图中"片想"(单相思?)和"两想"的状态，这样机体的攻防数值会有 30% 的上升，这就是同伴修正系统。熟悉原作的玩家要尽量将这样的机师放在一起行动，这对战斗是绝对有利的。



片想场合



两想场合

# 4个主人公的开场简介!!

本作品中有4位原创人物，这4个人与故事背景都有很深的关系，以下就是4个主人公在故事开始时以及第一话的介绍。而主人公都会有属于自己的原创机体，4位主人公都存在对手，玩者选择了一个，相对的另一个便会出现在敌方队伍中，是否能说得呢？看来游戏充满了谜团!

## 开始时进行主人公选择



▲主人公角色与其对手在开始时就要进行选择!

## 战斗吧! 热血战士!

SUPER 系主人公

布莱德·斯凯温德

修行"武机霸拳流"机器人格斗术的少年。因师傅病倒而与抵抗组织会合并参加战斗。

当他驾驶着自己的机器人与敌人正在进行苦战时，谜之青年破岚万丈突然出现……





▲暗黑大将军再次出现，真是讨厌!



▲主人公的爱机，有惊人的速度和回避能力。

### 有幸得到破岚万丈的支援



▲乘坐泰坦3的破岚万丈将帝国军一扫而尽。

## 出现! 斯姆鲁克

SUPER 系主人公

玛那米·哈米尔

欧洲名门哈米尔家的主人。不能忍受帝国和其从者的不义行为，投身于战斗。性格直率，是个敢说敢做的人。在第一话便与万丈会合。



▲玛娜米与万丈的对话有些神密。



### 与万丈共同旅行



▲玛娜米乘坐的女性机器人拥有剑和镭射等多彩的攻击形式。

### 从帝国的手中解放人民

## 流　转

SUPER 系主人公

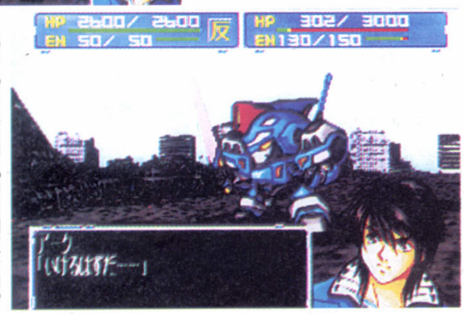
阿克莱特·布鲁

因帝国军的原因而失去许多亲人的少年。与偶然发现的帝国军试验机器人一同参加了一场莫名其妙的战斗，在战斗中柯特罗大尉与一些援兵出现在战场上，本是夏亚的柯特罗突然出现在战场上确实让人感到意外，他的目的是什么呢?

### 试作机发现



### 一击将敌人消灭!!



▲试作机有很高的机动力和攻击力。



▲试作机包含了许多秘密，帝国是不会让外人知道的!



▼换乘了新机器的柯特罗，他的百式呢?

## 硝烟中

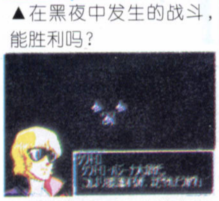
SUPER 系主人公

塞林·美尼斯

自从失去妈妈后，因穆克帝国的侵略战争又失去爸爸的少女。从早期就参加抵抗组织，在各地的驾驶员中具有顶尖的本领和指挥力，是组织的核心。当第1话开始时，她的情况便十分危急，此时柯特罗率领机器人小队前来增援。



▲在黑夜中发生的战斗，能胜利吗?



▲塞琳为了死去的许多同伴驾驶着机器人在不断战斗着!



▲柯特罗在战役中会相当活跃。



# 圣战士 登拜因 Aura Battle

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:S・RPG
媒体:CD－ROM　发售日:1999年秋



## 撒恩・布拉斯

利国的将军，是个身经百战的勇者，在战场上被哥特王委以重任，多次战斗从未有过败迹。

## 菲娜・艾斯迪娜

失去过记忆，在一次被猛兽袭击时休吉救了她，以后便与休吉一起战，成为了他的妖精。

## 休吉・依扎瓦

19岁，日本人。长年练习剑道，是此中好手，一次召唤事件使他来到异世界贝斯特威尔，并卷入了当地的战争，他会与座间翔相遇吗?

## 哥特・多鲁鲁

利国的国王，在战争中失去了妻子，最近正在准备进攻卡隆・兰王国，虽是国王但看上去很像个经验丰富的武士。

## Story

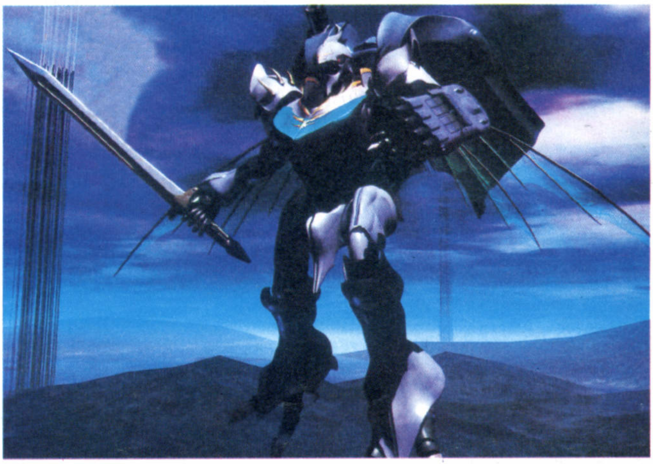
拥有强大奥拉力的少年休吉，被突然召唤到人、妖精、怪物共存的异世界贝斯特威尔。在这里等待休吉的是贝斯特威尔的战乱，以及野心家多利克的霸权，在战乱中他得到了妖精菲娜的协助，并且与许多同伴一起与多利克战斗，作为勇者的休吉在战争中不断成长，使他成为继座间翔之后的又一位出色的奥拉战士。



# 以贝斯特威尔为舞台的原创 STORY

## CHECK 1 重视战略性的正统 S·RPG

游戏基本上以冒险和SLG的形式展开，在战斗中由于加入了许多新要素，因此在战略战术方面要很好地安排。当有了新技术时还可以开发新的奥拉战机，游戏中有许多分支，其中阴谋、协力、背叛等事件交织在一起，人们似乎没有办法左右自己的命运，他们只有为了自己的前途而不停地战斗。在这个战乱多发的幻想世界中，休吉与他同伴的命运是什么呢？他们能不能使和平降临在贝斯特威尔呢？





## CHECK 2 奥拉战士的超迫力战斗画面

在战斗方面，虽然仍是普通的回合制 SLG，但是在战斗画面上却使用了真实比例的机体，奥拉战机的每个动作都十分忠实原作，即便没有看过 TV 版的玩家，也可以从游戏中感受到奥拉战士们战斗时的那种迫力。

战斗时奥拉战机拥有的各种武器都会出现，其中最为著名的“HYPER 奥拉斩”是不容错过的场面。







## CHECK 3 以 TV 版为基准的原创故事

游戏的故事以 TV 版为基准，只不过将主角座间翔换成了休吉，而原来的妖精查姆则变成了菲娜，玩者可以选择“多利克侧”和“反多利克侧”，两种选择发生的事件会有些区别。




## 关于《圣战士登拜因》

以异世界贝斯特威尔为舞台，有着壮大的故事情节的 TV 版动画在当时博得了众多的好评，而取材于昆虫的奥拉战机也是耳目一新的设定，至今仍有许多 FANS，而且从“机器人大战 EX”后奥拉系角色便一直活跃在有关的 GAME 中。

超级机器人大战



真机器人战线









# KODELKA

| 机种:PS | 厂商:SNK | 类型:RPG |
| --- | --- | --- |
| 媒体:CD－ROM | 发售日:1999 年 10 月 | |

## 战斗中真实演出的秘密!!









这是以从 SQUARE 独立出的工作者为中心组成的“萨克诺斯”小组开发的 RPG“KODELKA”。这次把战斗画面、MOVIE 镜头，设定详细的 MENU 画面进行公开。



◀故事舞台是修道院。在每个角落进行冒险。

### 充满迷的修道院是故事的舞台

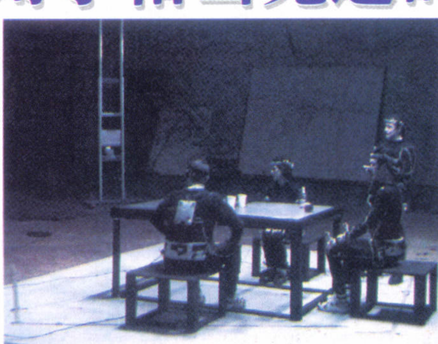
故事舞台是英国的威尔士。在海岸的断崖上，有个无人的荒废的尼梅顿修道院。这是个有各种传说的修道院。具有强大灵力的主人公柯黛尔卡，在亡灵呼唤下来到这里。同时爱德华为了确认传说，詹姆斯为找回被盗的物品，也来到这里……

在此相会的 3 人怀着不同的目的一同开始了冒险。




## 游戏中使用了相当先进的动作捕捉技术!!

本游戏的优点之一是人物动作的真实表现。例如,完全没有动作的会话中，表现出肩头上下摇动的微小动作。不仅中心人物,画面中的所有人物同时都有不同的细小动作,简直像是看电影。








▲▶不仅中心人物，所有出场人物都有不同的动作。大小不同,很真实。

人物的表情描绘相当真实



◀嘴的动作与台词相符,就像真的说话一样。

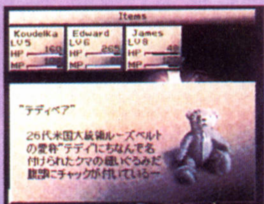


▼▶可看到嘴的动作,极真实。

# 看看画面菜单，明白一切!?

## 道具

指令是英文表示，但由日语进行说明，道具有许多种类。




◀也可改变道具的名字，起个特别的名字吧。

## 装备

各人物分别可装备武器、防具各一种，饰物两种。

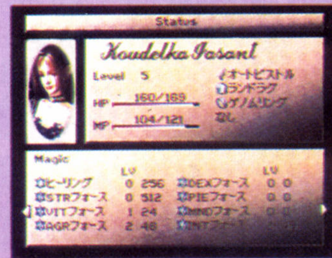



◀可装备的道具由大字表示出，很明显。

## 状态

各人物设定有"强壮"、"体力"等8个能力值。使用魔法或武器，状态部分将表示出级别。

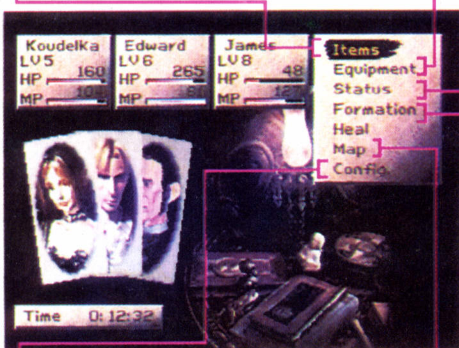





◀▲用哪种魔法呢？用什么武器好？在状态画面上一目了然。

## 主菜单画面

这里介绍MENU画面。在画面中可选择的有道具、装备、状态、阵形、地图、CONFIG6种。打开画面后马上就会在右边出现画着人物的卡片。从中选择要实行的人物。




## 队形

从画面左方的卡片中选择要移动的人物，就可改变该人物在阵形中的位置。阵形表示为画面中的象棋棋子。




▲用棋子的配置确认地形，棋子的画面十分好看。

## CONFIG

在这个画面上可以改变拍摄的位置，或随机应变地改变视角。




◀游戏开始时很不习惯，在此可确认后再进行。

## 地图

选择"MAP"指令后，修道院的地图将出现，好像古书般的地图中有许多疑点。

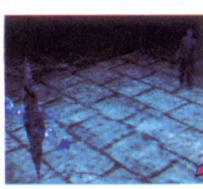



◀地图上的红色标志是探索过了的地区。

# 战斗画面的首次公开!!

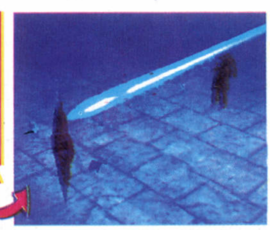
这里是战斗画面的连续摄影。柯黛尔卡和詹姆斯受到怪兽的魔法，是十分紧张的场面。虽然敌人的魔法很厉害，但主人公的魔法也有许多变化。

►战斗画面中有真实动作的演出。



►战斗在5×7的区域进行。





敌人发出的致命一击

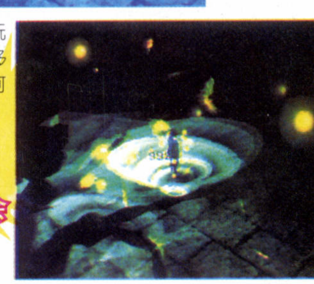
►与怪兽战斗的シュームズ，都是很奇特的怪兽。





►有迫力，可反复玩的战斗部分，战斗多次后，魔法与武器可升级。

**提升等级后的武器和魔法都会意外的攻击效果**





# BAROQUE
歪んだ妄想



# BAROQUE
歪曲的妄想

机种:PS　厂商:STING　类型:RPG
媒体:CD-ROM　发售日:10月28日

## 歪曲的世界正在等待着你！

在土星上曾经发售过的具有独特世界观和高中毒性系统的RPG"BAROQVE",有着许多狂热的支持者。这个游戏在加入许多新要素后,将在PS上出场。

丧失记忆却有强烈罪恶意识感的主人公,探索着以"神经塔"为中心的世界。在这个每次进入后道路都会改变的神经塔中,有什么在等待着他呢?

游戏中有着诡异且压抑的气氛,在这种环境下主人公会受到来自各个方面的威胁!

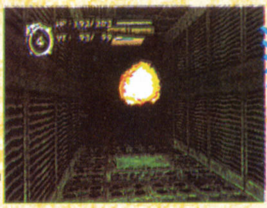


**在行动时玩者应注意的项目**

- **LV** 表示主人公正在探索的神经塔外地区。
- **HP** 主人公的体力,变为0后主人公死亡。
- **VT** 主人公的强壮,变为0后,HP减少。



◀许多人物来向主人公倾诉。



▶神经塔内有称为「异形」的生物。



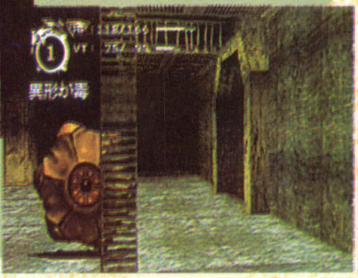



▲追加了许多土星版中没有的要素,注意观察!

**游戏中准备了丰富的道具你是否能全部找到呢?**

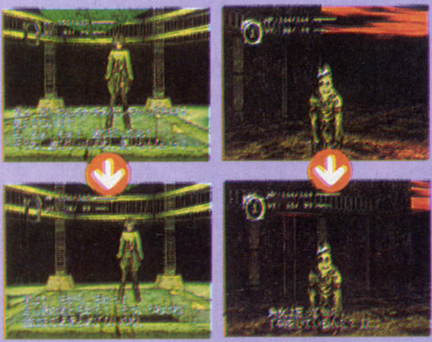



▲丰富多样的道具种类是这个游戏的特征之一。



▶使用"解毒液"可以令自己的毒状态解除,那么如果向敌人使用会产生什么效果呢?

### 当游戏者"死亡"后所发生的变化是……?



本游戏中,没有"GAME OVER"的概念。主人公的行动将影响世界中的各种要素,主人公的"死"也会为世界及故事带来变化。

# 众多的新要素不断地牵动人们的心……

本页将公开 PS 版中追加的新要素。与土星版相比，本作中有着许多更能体现“BAROQUE”世界的全新要素。



▲许多新要素并不能说是移植的。

## POINT1 游戏说明

在 PS 版中加入了对和异形战斗的方法，以及在神经塔内的行动方法等实战形式进行说明的“PLAY LECTUER”。通过了初级、中级、上级篇的全部后就可完全掌握游戏的方法。

先进行练习

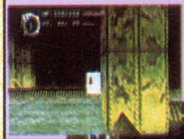




▲▶可听到基本情况和应用中情况等多种建议。

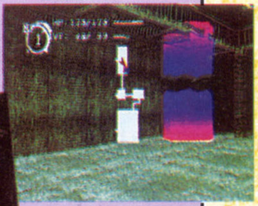
## POINT2 更易观察地图

每次进入后都会变化的 3D 迷宫——神经塔。探索中具有重要作用的地图，这次的表示比土星版更清晰、更易观察。





▲▶红箭头表示自己的位置和方向。



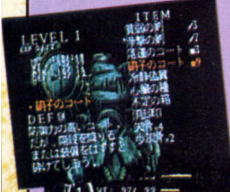
▲发现的房间和去下层的入口也表示出来。

## POINT3 新人物出场

PS 版新出场的新人物的名字是“物之者”。把道具放在它处就可保存，很方便。而且他成长的话，会有意想不到的事情发生。



▶取道具时就要毁打它。

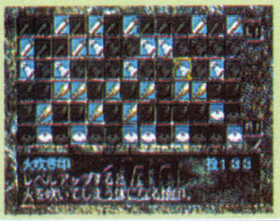


◀▼如果保存物之者没过的道具，就可 POWER UP。



## POINT4 道具表

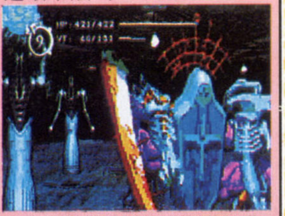
便于收集道具的新要素。可确认得到了的道具，还可看各道具的参数，收集全部道具也是乐趣之一。



◀要想收集齐游戏中的所有道具确实有些难度。

## POINT5 新迷宫

PS 版中，结束游戏后可向与本篇无关的新迷宫挑战。其名字是“地狱迷宫”。这是个高难的迷宫，你能到达最下层吗？



▲有众多的异形在迷宫中出现，能安全地到达最下层吗？

## POINT6 新信息

土星版时为了看全部人物的信息，许多人又玩了一遍游戏。在 PS 版中信息量又增加了起来，而且更加细致周到。



▲主人公的状态和死亡次数，会使出现的信息改变。

## POINT7 SCREAN LIST

从众多信息中精选出的 180 个信息被登录在“SCREAN LIST”中，发现了这种信息后可看到十分美丽的插图画面。

发现新的图片





▶发现横一列的信息后，就出现了插图。



▶也有资料的插图。

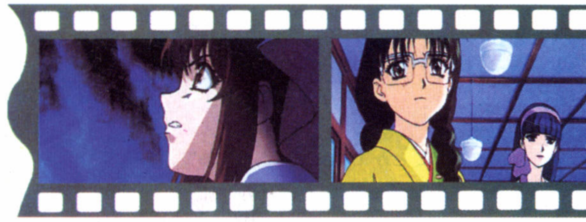
## POINT8 重新制作后的 MOVIE 演出画面!!



# 続 御神楽少女探偵団

## ～完結編～

## 御神乐 少女探偵团



| | |
|---|---|
| 机种:PS | 厂商:HUMAN |
| 类型:AVG | 媒体:CD－ROM |
| 发售日:9月下旬 | |

## 帝都天才侦探归来了!!

### 三位少女依然伴随!!

去年9月发售了“御神乐少女探侦团”，事隔一年，作为其续篇同时也是完结篇的本作登场了。它仍以御神乐时人、鹿濑巴为中心，用独特的推理系统解决诱拐、杀人等各种事件，玩者要从众多选项中选择正确的答案。此次，还将有最终解决事件的解决篇。

### 推理事件再开




◀个性不同但关系很好的3人，本作会有什么表情呢？




▲地图移动须从画面下部的表中选择。




▼解决篇时会有这种选项。哪个正确呢？



▶任何事件都要多途道收集信息。



▶过关后的轻松画面。

## 人物介绍



**鹿濑巴**

开朗活泼，是御神事务所3个助手中的首领。心地善良，17岁。



**桧垣千鹤**

无事件时担当经理，稳重的女性，管理基本事物。



**久御山滋乃**

子爵家的千金，认识上流阶层的人。干练的女孩，但也很难对付。



**御神东时人**

在帝都开事务所的侦探，平时不爱笑的稳重人物，但有天才的推理力。

## 熟读信念，拿握情报

### 推理标志

会话中要注意特殊颜色的文字，对其发言的重要性要加以判断。对应情报重要度，推理点将增加。推理标志有使用次数限制，如最后没达到规定值，就会Game Over。




### 重要信息



这时是得到了有用的情报，头上的灯火闪着光。

### 无用的信息



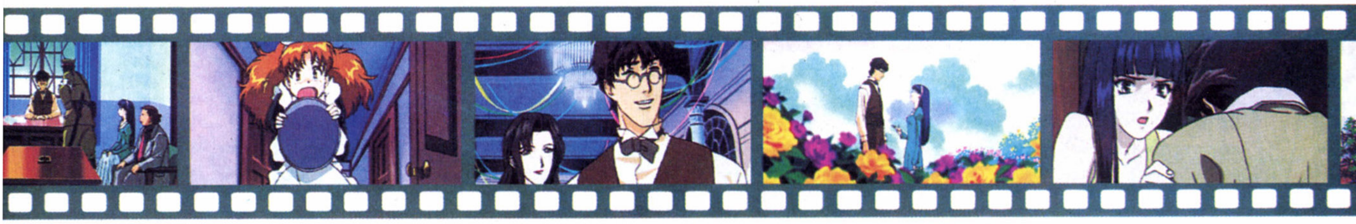
这时得到的是无用的信息。标志的使用数减少。

### 调查画面

搜查中对杀人现场及每个房间都必须详细调查。此时要来回移动，力求找到现场的异状，这一点很重要。




◀发现了一具极为恐怖的尸体。



# 接受的难事件、怪事件

游戏中共收录了1话～完结的5个故事。从失踪到杀人事件，要解决的是变化丰富的案情，搜查中听到的信息量也在前作的一倍以上，这需要玩家付出更多的脑力。下面介绍本作中的第1话和第2话。请注意游戏中个性丰富的人物表情。

## 第1话



对“猎奇同盟”这一组织进行调查，但了解内情的人物被杀害了。这是前作的最终话，如有记录可从途中开始玩。





◀中途插入的MOVIE的画面更美了。

非常怪异的人！

打听情报！！



▲令人害怕的朋友出现了。



◀巴被诱拐了。犯人是『猎奇同盟』吗？

## 第2话



与父亲一同出席剧场大会的滋乃。她小时候曾来过这个房子，看着花园，昔日的记忆涌起，这一夜可怕的杀人事件发生了。



◀滋乃父亲的朋友全是富人。住着豪华房子。

年幼时光！！





▶多个新人物出场，通过对话，掌握他们的性格。



## 掌握多彩有系统

### 卡片框

画面右上表示的是卡片框。选择这个可听到相关的信息，或看某人的简历。交谈中多次询问，有时对话的内容会改变，不要过早结束。



会话

阅读文件



### 动作MOVIE

在故事插入的MOVIE中，有时会出现箭头或○等按键的标志。此时正确迅速地输入指令，可以使故事顺利发展下去。输入慢或错误就要再来一次。

迅速反应！



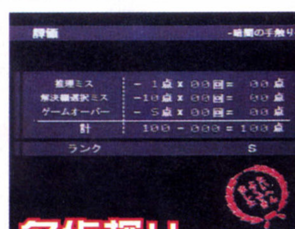
## 解决事件

如达到了解决篇，事件的解决就不远了。与时人一同选择出现的选择，即使选错了也不会Game over，但过关后的侦探度评分中的等级将下降。



◀在重多的选择之中找出最为正确的选项。





名侦探！！

**在上一作的基础上继续锻炼玩家的推理水平！！**



# わんダービークルズ ドギ・ボーン大作戦

# 奇妙猎兔犬

| | | |
|---|---|---|
| 机种:PS | 厂商:SUNSOFT | 类型:SLG |
| 媒体:CD-ROM | 发售日:1999年10月7日 | |

## 犬猫猿三者的战斗!!

成为勇敢的犬族士兵，完成各种各样艰巨的任务，这样一款比较新颖的战略游戏出现了。本作是以动物为主人公，操作方法简单，故事有趣，让玩家能较轻松地进行游戏，这也是对SLG游戏初心者较为适宜的一款游戏。下面介绍出场人物和初期的故事，让大家初步了解游戏的系统与特色所在。




▲乘坐各种战机进行战斗，还可以体验航母上的飞机的战斗。

### 率领部下进行战斗!!




### 人物和故事




这是一个分别由犬、猫、猿3族统治的3个大国组成的世界。某日，猿族的香蕉王国的香蕉田，被犬族的多其邦共和国所烧毁。实际上这是某人的阴谋，但猿军团攻入了多其邦，战争爆发了……

### 听取舰长的训话!!






**达克**

多其邦军战车队的小队长，本故事的主人，热血汉，不顾一切的性格。

**乔尼**

具有谢德兰犬的特征，很潇洒。却个比谁都热情的人。

**格丁**

与达克在同一战车队的男性，受到大家的信赖，而且与达克同岁。

**托蕾茜**

总是注意达克，心地温柔的女性队员。小姑娘，但也有坚强的一面。

### 学习战斗技术!!

在这里可学习各国的历史、概要和战斗方法，要在此多进行实战预习。能通过教室的训练就可成为优秀的军人。



教官的指示

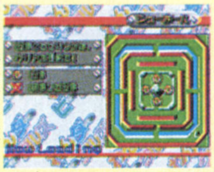


# 虽然简单却是真正的……

在本游戏中必须按开始时的指示，在限制时间内进行战斗。从单纯地消灭全部敌人，到护送我方到达目的地，有许多种不同的任务。战斗是即时进行的，要有很快的判断力。另外，参战的部队分别有不同的属性。在游戏中通过猜拳这一特殊规则就能很简单地了解敌我的强弱，当然和一般战略游戏一样，不断战斗后也能够打败比自己强大的敌人。




◀不要放过每个今后有用的信息。



▶进入这个要塞的一关。




◀记住胜利条件后再行动。



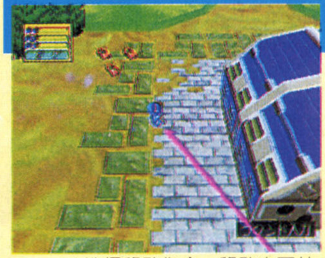

▶战斗开始前选择出动的队员，或修理战车。




把握敌我双方的位置关系

◀可俯视舞台的战略地图。适于检查部队的行动，而且不会浪费时间。精简了战斗。

## 战斗的进行方法



▲选择移动指令，移动中可从两种视点观测移动。

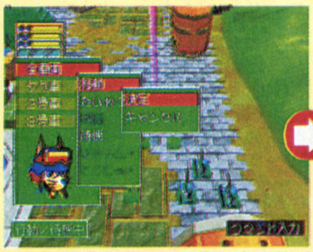
掌握各部队的配置后，选择移动指令，让我方行动，我方将在指定的点或按指定的线自动地移动，移动中发现敌人后进入战斗，也可继续行动。攻击基本上是自动进行的，还可对照敌人行动随时改变作战。







变更视点



▲上图表示出了如何用指令控制部队进行移动的情况。在移动中，可以用两种视点观测已方部队的行动。





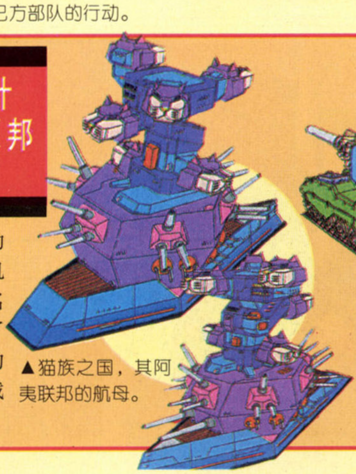




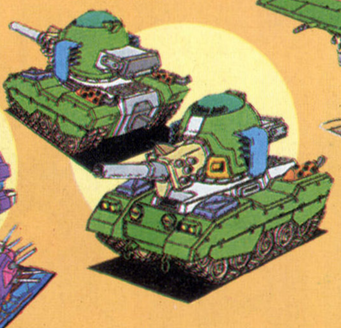
◀战斗结束后变为故事部分，等待新的展开。

### 机械设计有大河原邦男参加

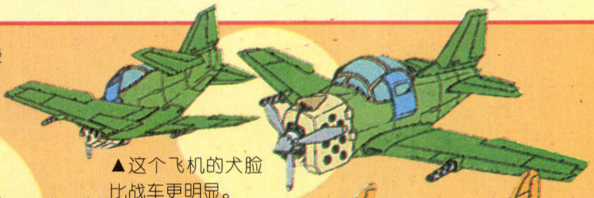
作为"机动战士高达"等机械设计的著名插画家参加了本作，设计了约60种以上的战舰与武器。



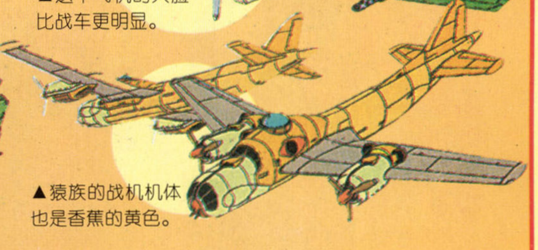
▲猫族之国，其阿夷联邦的航母。



▼多其邦战车部队的绿色犬脸坦克。



▲这个飞机的犬脸比战车更明显。



▲猿族的战机机体也是香蕉的黄色。



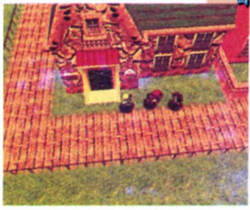
# 女主人公莉妮亚解开谜题的人气 RPG 续篇出场

DC 的首个 RPG 是今年 1 月发售的“神机世界”,其续篇也将马上出场了。“2”的舞台是前作过后半年的世界，主人公等人这次将过海在贝尔迪亚大陆展开冒险。此次有新人物强盗卡尔卡诺等出场，前作中未解开的谜将全部解开。




向着大海而前进的冒险



神機世界エヴォリューション2

EVOLUTION2 遠い約束

# 神机世界 2

| 机种:DC | 厂商:STING | 类型:RPG |
|---|---|---|
| 媒体:GD－ROM | 发售日:1999 年发售预定 | |

## 前作后半年的故事

前作的骚乱中，莉妮娅发动了“艾巴鲁西亚之力”，因为与此力共鸣，有一个人醒来了，这是个让人窒息般美丽的少年……

骚动过了半年后，要成为一流冒险家的马克挖光了邦那姆城的遗迹，开始感到空虚。某日从海边的博物馆送来“需要邦那姆的冒险者”的委托。马克、莉妮娅、格雷等组成同伴的 4 个人乘上列车，前往贝尔迪亚大陆的米扎比尔。

在新大陆冒险的心在马克胸中膨胀，而谜之少年的正体……!?

## 5 位冒险家的再次活跃



马克·兰卡

◀操纵手持型武器,本作的主人公。



莉妮亚·加农

▶具有巨大力量的女主人公,心灵正被打开。



丘因·丘因刚

▶使用剑型武器的女孩，爱上了马克……!?



格雷·内多

◀为马克而献身,兰卡一家的管家。



波波·波克斯

▶性格开朗快乐，性感的成人女性。



卡尔卡诺

◀冒险中经常出现的神出鬼没的盗贼团首领。目标是隐藏的财宝。



▲这个少年将是“2”的关键。

# 更新过的不断变化的迷宫系统

在前作中，每次进入房间或迷宫时，地图的构造和道具位置都将随机产生变化，这一系统得到了好评。在"2"代中，这个系统又有了新的变化。在游戏中只有一个遗迹会随机生成地理位置和大体形状的迷宫，其他的迷宫一般都是固定的。玩者按故事顺序相应进入这些迷宫，同时可变化的迷宫仍可随时进入。并且，随着游戏的进程，这一迷宫的复杂程度也会不断地进行扩大，从而使玩家得到更艰难的考验。



◀迷宫中存在着各种各样的零件和道具。



▶进入得越深，可找到的道具也越强大。



**随着故事而在迷宫中进行冒险**



◀徘徊的怪兽全都可以看见。

**与怪物接触后就进行战斗**





▶与地图上的怪兽相撞就可战斗。



▲前列、中列、后列等队伍组合的杀伤力不同。

## 在"2"中可切换视角



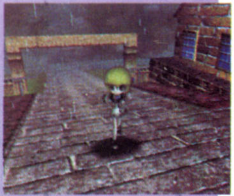
画面最大的改变就是能以人物的视角来玩游戏。在街或迷宫中以具有现场感的方式进行探索。

**以带头角色的视点进行**





▲▶用队伍前差别人物的视角在街上移动。



▲"2"中的天气也有变化。

## サイフレーム的新用法

一部分人物备有攻击道具サイフレーム。在"2"中除了战斗外，在普通迷宫地图上也可使用。例如马克的手持型サイフレート可破坏障碍物，丘因的剑型サイフレーム可割草。迷宫中还有许多必须使用特定サイフレーム进行攻略的机关。





▲▶马克破坏奇怪的地方后，出现了隐藏屋。





◀打倒怪兽时用的方法与前作同样。



◀前方滚来巨石，使用**サイフレーム**吗？

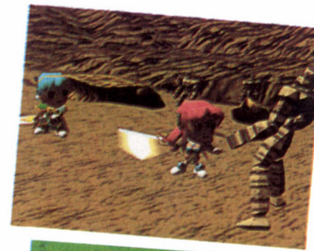
**回避各种陷阱与机关!!**





# 虹色天使

## DC的纯爱S·RPG





机种:DC　厂商:JANPAN COMPLATION　类型:SLG
媒体:GD－ROM　发售日:未定

## 7色彩虹围绕在你心间

全多边形描绘的插图，精彩的战斗，还有与美少女恋爱的模拟RPG，这就是此次要介绍的“虹色天使”，这也是DC初期游戏中较少的一种类型。

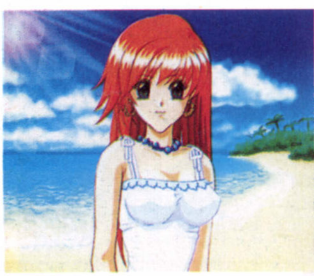
玩者作为教官，培养了有7个女孩的精锐部队。对容貌和性格都完全不同的7个女孩发出指示，有时主人公还要为了保护她们而打倒敌人。特别值得一提的是，在训练期间还可以与这些女孩子进行约会。保卫世界和平的同时，你会获得什么样的爱呢?




◀全多边形所画的战斗部分很美丽。

◀▲战斗的胜败是训练的成果。由女孩的成长所决定。把握她们的特征，有效地进行训练。

### 喜欢什么样的类型?





▲▶有许多约会地点，按女孩的喜欢选择。

## 打倒魔女瘳莱

两个大陆和一个岛……以大国提兰为中心，这个世界分为7个国家。其中菲里乌斯帝国的皇帝西菲尔二世和鲁恩王国的爱里克王是独一无二的亲密关系，但这对好友突然绝裂了。西菲尔二世在国内下达了“断绝一切外交，关闭国境，驱逐一切外国人并处以刑罚”的命令。爱里克对女王的变化十分疑惑，派出了自己的近卫骑士。但西菲尔二世攻击了他们。唯一幸存的骑士得到西菲尔二世被魔女瘳莱操纵的情报。原来是被善良的白魔女封印的传说中的坏魔女瘳莱，她为什么这么做，她有什么目的?爱里克王对“银骑士”下达了命令，传说中能打败瘳莱的只有“最纯洁的处女”。于是围绕着这一切，战斗开始了。




◀教导七位少女的主人公。

▶经过数百年而复活的魔女。

▶库伦王国国王，拯救被称为银骑士的好友。

◀菲里乌斯帝国皇帝，被瘳莱控制。

# 勤奋训练与女孩约会

游戏以培养 7 个少女，并最终打倒魔女瘳莱为目的。为了这一天的到来，角色们要天天辛苦训练，而且在漫长的战争过程中主角还会培养出与少女们的感情。另外战斗与恋爱部分的攻略都要讲究一定的战略性和方式。下面介绍本游戏中最主要的两个部分，让大家熟悉如何进行游戏。

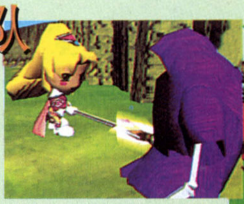
## 培养精锐部队

女孩子在战斗中使用何种武器，何种属性的魔法，由玩者的培养方法所决定。你要根据她们的性格，指示出与之相称的训练方法，女孩子在训练中可学会新技或必杀技。还有 3 人合作的“合体技”。

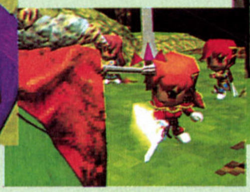


▲在训练所进行女孩的训练。

### 个性化的攻击



▲训练成果使得每人的武器不同。





▲▶挥剑的女孩、使枪的女孩、射箭的女孩。







▶各女孩达到一定级别以上时……。

### 使用强力的合体技



▲可形成强力的合体魔法。可轻松打倒强大的敌人。

▼岩石形成的巨大 BOSS 出现，利用特性使战斗变有利。



## 喜欢哪个女孩

训练中可加深与女孩们的交流，在 7 个国家构成的世界中有许多个约会地点。当然女孩子喜欢的地点不同，要多收集些情报，有时在约会中还会见到别的女孩，考虑之后再行动吧。



**索莱由·巴迪娅**

正义感强的人。很自然地吸引人们的注意。



▶豪华的剧场内，上演了些什么呢？



**阿莱丝·帕茜妮娅诺**

外表看上去有些男孩子气，但性格却很单纯。



▶长着南国的树，中央的是个什么店？



**梅尔克娅·卡贝尔娜**

温柔大方，但可冷静地判断状况，在 7 人中性格最好。



▶主人公喜欢与梅尔克娅在一起吗？



**巴妮艾拉·奥尔巴艾托**

天生高贵且优雅，是个优秀生，队伍的头领。



◀不同季节的约会地的风景都会变化。



**琉娜·安迪诺里**

生于富贵家庭，血统高贵。性格很感情化。



◀在海边约会。会发生什么呢？



**由彼特尔·克里斯蒂娜**

性格沉稳，在 7 人中最喜欢照顾别人。



◀阳光普照的海港，泳装很吸引人。



**诺丝·格蕾柯特**

认真却少语的少女。不常说话，总跟在别人的身后。



# 超鋼戦紀 キカイオー 超钢战记









| 机种:DC | 厂商:CAPCOM | 类型:对战 ACT |
|---|---|---|
| 媒体:GD－ROM | 发售日:1999 年秋 | |

## 机器人爱好者期待的游戏出场了!

去年 9 月在街机上登场的机器人对战动作游戏“超钢战记キカイオー”是一种较为新颖的 3D 对战 GAME，受到了很多玩家的认可，现在本作将要在 DC 上登场。超级机器人、变形机器人、合体机器人等等，在此款游戏中各种设定的机器人共 8 种，在它们之间展开了不逊于机器人动画般的战斗。在 DC 版中，插图将大幅上升，另外还追加了许多原创要素。这次我们对“キカイカー”的系统进行简介，此外还有 8 个机器人的介绍。请大家从头到尾仔细阅读。



▲从 8 个机器人中选择要用的一个。

### 视角不停变幻的立体格斗



### 开场动画公开!





◀▲收录了精彩的开头动画，十分引人。

### 激烈的战斗在新机轴上展开!



◀华姿坦克的弗通加农发射了，DC 版中也加入了动画。

### 使用所有攻击进行战斗

游戏除普通攻击外，还有躲开攻击并反击的“躲避攻击”和用身体冲撞的“スチールDASH”各机器人都有不同的必杀技。攻击时可积攒画面下的气槽，积满时就可发出必杀技了。



▲对应状况发出各种攻击并有效地利用必杀技。

### 战斗时破坏建筑物





▲▶**キカイカ**一中机器人爆裂时的画面看起来十分爽快。



▲与具有不同能力的对手战斗。

### 击倒敌方机器人

# 机器人爱好者请注意！以下是人物大公开

本游戏中有动画型的超级机器人、生体机动机器人、小型机器人、变形合体机器人等各种的机器人出场。他们都有着各自的特征和多种多样的攻击方法，其战斗将十分惊险刺激。本页对 8 个机器人和驾驶员进行介绍，玩家可以从中挑选出自己所喜爱的人物和机体。




◀キカイカー的拳攻击威力很大。

◀具有强大的破坏力和坚固的装甲。强大的超级机器人。




▼两个战机变形合体而成的巨大机器人。

▼▲大地和空姐妹使用的辛扎姆。

▲变形为攻击性能不同的机器人。




▲魔法少女波琳驾驶着有巨大拳头的机器人。




▶具有优良性能的 real hero 型机器人。

▶从接近到中距离战，长距离战都很擅长。

◀那卡脱和哈尔玛有秘密任务，其任务是什么？




▼驾驶帕鲁西昂的是凯和 K。

▶两个从谜之巨人借到力量，以保卫人类的和平。

▲进入地球危机，挽救人类。




◀▼为打碎魔神大帝的野心而战斗。

▶装备冲撞系和光学系武器，有强大的空中机动性。




▼主人公在内的 5 个人驾驶华兹坦克。

◀陆军特殊部队压制用空陆战武器。

▶全身都是武器，使用大口径火炮攻击。




◀从空战到陆战，可变形为 3 个类型。

▶驾驶战术可变战机拉法加的是塞蒙。

## 超技术型机器人



# STAR GLADIATOR 2
NIGHTMARE OF BILSTEIN

# 星际悍将 2




机种:DC　厂商:CAPCOM
类型:对战 ACT
媒体:GD－ROM
发售日:1999 年 9 月 9 日

## 在震撼宇宙的大激战中取胜

街机上的人气 3D 对战格斗游戏“STAR GLADIATOR2”，移植到 DC 上了，并且活用了 DC 的机能。

对前作获得好评的系统进行了改良，引入了可发挥各人物特殊能力逆转形式的“Plasma field”等新系统，3D 的优秀表现力为宇宙规模的大战更加添彩。有个性的人物，各种 Plasma 攻击，这个与众不同的游戏是格斗迷必玩的作品。

前作是 PS 早期较为出色的 3D 对战游戏之一，虽然总体水平不如“SOUL CALIBUR”，但是可以称作至今为止 3D 武器格斗游戏中的一流作品。




▲发动 Plasma Drevenge，攻击后对手会反击。




▶PLASMA DREVENGE 发动。能对敌人攻击自动反击。




◀人物周围的蓝球是 Plasma field。

▼10 击 Combo 完成！连续的 Combo 很方便。




## 再度激斗

## PLASMA !!




▶ビルシュタイン进行追打了，别放过他。




▶掌握 Plasma 的人就控制了战斗。




◀与通常的格斗游戏同样，先胜两局为胜。

## 复活的比尔休坦因，战士走入战斗的旋涡

扰乱世界和平的第 4 帝国，被 STAR GLADIATOR 消灭后过了一年。为了调查第 4 帝国比尔休坦因亡灵出现的传说而出现的地球联邦军队，被谜之武装集团消灭的事件发生了。据幸存的士兵证实，该部队挂有和第 4 帝国同样的纹章。感到事态严重的地球联邦军决定再组 Star GLADIATOR，成员们怀着各自的目的走向宇宙……



**隼人**　追踪前往比尔休坦因的琼。

**B·隼人**　隼人身上隐藏的另一人格，性格残忍冷酷。

**艾尔**　为防守比尔休坦因复活改变历史，从未来而来。

**琼**　为报父仇单身进入比休尔坦因城的女战士。

**土星**　为了使土星的大道艺成为公认的文化而努力，脸部恐怖。

**普林斯**　土星的对手，为与其决战而参加战斗，实际是个王子。

# 在家中也可感受 Plasma 威力

和“SOUL CALIBUR”既相似又有所不同，游戏中使用的键有纵攻击、横攻击、踢攻击、轴移动4种，基本和一般的3D格斗游戏类似。表面上很复杂，但这种操作形态恰恰是游戏的深奥所在，其丰富的变化十分有趣。

另外使用 Plasma power 攻击也很重要，下面依据街机模式进行介绍。



▶纵方向摆脱，横方向攻击，然后是踢攻击。攻击方法有3种。

## 用PLASMA POW-ER来一发逆转战局



▲攒足 Plasma 槽后，可使用超必杀技 Plasma strick。



◀布拉德的Plasma field发动了。



▶把对手引至field仙可提升能力。



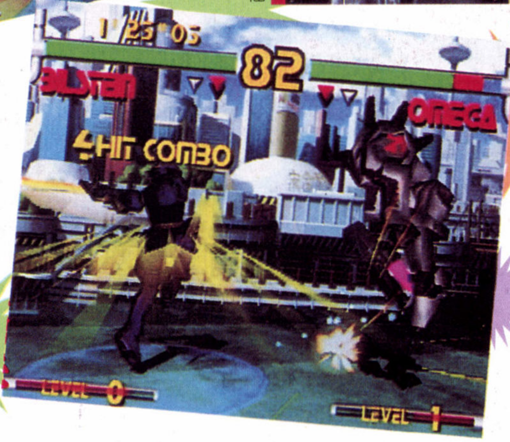
▲GORE的爆炎投射击中了普林斯。土星的王子也不行了。



▲▼舞台1的对手是土星。别输给他!!



## 超越街机的完成度



## 那么，战斗开始!



▶比尔休坦因对休依卡。能打倒恶势力吗？

◀比尔休坦因必杀技Blaze Sword爆炸了。效果比街机版还大。



**加莫夫**
参加了麻药扑灭运动，但被卷入这次的事件……

**格雷尔多**
复活的比尔休坦因的可怕同伴，但暗中策划背叛。

**扎尔金**
为了报上次隼人相助之恩，而帮助隼人。

**巴格达**
搭配了在战斗中成长的机能的战斗机器人。

**刚迪**
地球联邦军雇佣部队的队长，比尔休坦因亡灵事件唯一的幸存者。

**克蕾娅**
曾是刚迪的部下，但也是击溃刚迪部队的犯罪人。

**依戈尔**
为把地球从比尔休坦因手中救出而出现的正义英雄。

**欧米茄**
比尔休坦因制作的机器人，为寻求感情回路“心”而参战。

# 追加的新模式介绍

本页介绍 3 个 DC 版新追加的模式。在训练模式锻炼本领，有自信后在 Versrs 模式下与朋友对抗。积累经验能掌握所有人物后，再挑战 group battle 模式。

## 多姿多彩的追加模式

## Versus Mode

二人对战用模式，不仅每次对战可选择使用的人物，还可设定舞台选择等等，此外也有每个人的成败胜算。




▶自由选择人物进行对战。




◀还是与人的对战更有意思。

## group battle mode

各玩者选择一人组成 5 人队伍，只进行一回合决战的模式。先打倒全部对手的一方为胜。具有团体战的特性，能掌握各种人物的玩者会更为有利，否则冒然挑战只会遭到惨败。




▶先选择使用哪些人物组队。




◀这是克蕾娅的 Plasma strick 爆炸，取胜了吗？

▼本模式下重点是熟练掌握大量人物。




## 训练模式

可练习 Plasma Combo 等各种技的模式。平时必须攒足气槽才可使用的 Plasma strick，这个模式下也可使用。初玩者要在此模式下习惯用法，练习 Combo。




▲哪个顺序可发出 Plasma Combo 可一目了然。

## 积极地练习



▶不断发出 Plasma Combo 吧。




▲finish！因为可自由设定敌人的状态，所以可定好题目进行练习。



◀レイン的 Plasma Combo，由下开始的一击。



▶毫无差错地横向发动攻击，不断继续下去。



◀再一次反手挥刀，白虎快不行了。



**GORE**
使用 Plasma 魔术的人，是比尔休坦因的手下。

**布拉德**
在上次的战斗中摆脱了洗脑，现在要打比尔休坦因报仇。

**比尔休坦因**
在前作中死亡，但精神进入另一肉体而复活。

**白虎**
被命令消灭一切危险人物的地球联邦士兵。是敌是我还不能分清。

**鲁加**
鲁加做为自己的恋人所创造出的人造人。

**休依卡**
比尔休坦因制造的克隆人。实际是他的 4 儿子。

**比尔休坦因(旧)**
前作中本应死亡的比尔休坦因，其肉体又复活了，是亡灵吗!?

**雷因**
继承了比尔休坦因遗传基因的女子。她的目的是……？

# 电子游戏广场(9)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(9)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.9
ISBN 7-5371-3211-9

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.微型计算机-游戏-应用程序
Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第20054号

**电子游戏广场(9)**
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:吴晓兰
※
**新疆青少年出版社出版发行**
**(乌鲁木齐市胜利路100号)**
**山东电子工业印刷厂**
**开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150千字**
**1999年9月第1版 1999年9月第1次印刷**
**印数:1-8000册**
**ISBN7-5371-3211-9/G·1445**
**定价:10.00元**

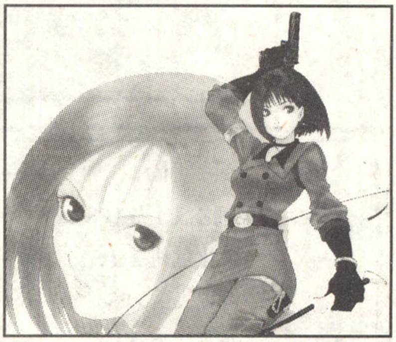
# 序

炎热的夏天即将过去，但游戏业界的热潮却仍然十分高涨，各大厂商纷纷推出自己的大作，这股游戏旋风很有可能会一直持续到年末。

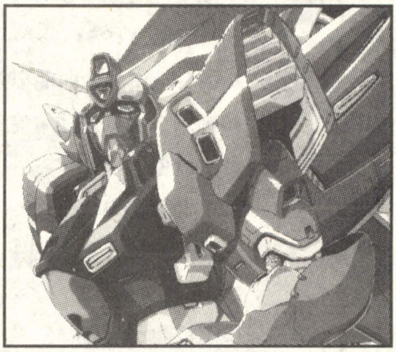
此次“广场(9)”中的内容可以说十分丰富，在“街机道场”部分收录了“格斗之王’99”的完全出招，是所有“KOF”迷不可错过的文章。

“完全攻略”部分集中了近期四部经典游戏的攻略，它们分别是“SD 高达 G 世纪 ZERO”、“圣剑传说～玛那的传说”、“重装机兵”及“回声之夜 2”，其资料十分详尽，相信会对各位的闯关提供强有力的帮助。

## 街机道场



## 完全攻略





## 本书用语中英文对照表

| | |
|---|---|
| Dreamcast | 世嘉 128 位主机 |
| PS | 索尼 PLAY STATION |
| SS | 世嘉 SEGA SATURN |
| N64 | 任天堂 64 位主机 |
| SFC | 超级任天堂 |
| GB | GAME BOY |
| PC | 个人电脑 |
| ACT | 动作类 |
| STG | 射击类 |
| RPG | 角色扮演类 |
| SLG | 模拟类 |
| AVG | 冒险类 |
| S·RPG | 战略角色扮演类 |
| A·RPG | 动作角色扮演类 |
| TAB | 桌棋类 |
| RAC | 赛车类 |
| SPG | 运动类 |
| ETC | 其它类 |

# 目录

## 新作指南


心跳回忆 2(PS) …… 封二
龙之战士Ⅳ(PS) …… 1
生化危机 3(PS) …… 4
洛克人 3 (PS) …… 8
女神传说(PS) …… 10
超级机器人大战 64(N64) …… 12
圣战士登拜因(PS) …… 14
KODELKA(PS) …… 16
BAROQUE ~ 歪曲的妄想(PS) …… 18
御神乐少女探侦团 ~ 完结篇(PS) …… 20
奇妙猎兔犬(PS) …… 22
神机世界 2(DC) …… 24
虹色天使(DC) …… 26
超钢战记(DC) …… 28
星际悍将 2(DC) …… 30


## 街机道场


劲作推荐 …… 38
攻略地狱 …… 43
设定资料 …… 51
角色专访 …… 64
片尾欣赏 …… 67


## 完全攻略


SD 高达 G 世纪 ZERO(PS) …… 74
圣剑传说 ~ 玛那传说(PS) …… 95
回声之夜 2(PS) …… 109
重装机兵(PS) …… 123
最新金手指 …… 142

# 电子游戏广场

# 街机道场





热门街机游戏情报大公开!

# 劲作推荐 VOL.7

# 鬼屋大冒险

## 快感与快乐的豪华行动!



在体感射击游戏方面有着充分经验的NAMCO再度向街机发出冲击!最近推出的这款“鬼屋大昌险”(OH! BAKYUUUN)就是这场对3D射击游戏战略的一步。

既没有鲜血、暴力,也没有恐怖,这是一款没有年龄限制的游戏,而从它粉红色的筐体和非常可爱的鬼怪造型来看,NAMCO大概也希望“鬼”同样也能对不大爱玩街机的女孩子发生吸引的效果,从而达到其拓宽市场的目的。

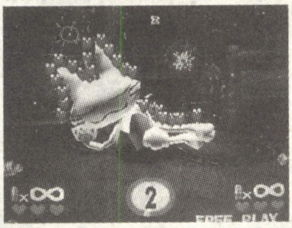


## 难度极高的设定!

这是一座由鬼怪们所控制的庞大宅院,若是平常,年轻的主人公一步也不会踏到这里来。可是有一天,主人公的爱猫却跑到了这个危险的地方,为了救出这只淘气的小猫,主人公只得挎上手枪,硬着头皮开始“救猫行动”。

游戏共包含着53个对游戏者的反应能力进行挑战的小游戏。从大门到中庭,从中庭到屋内,53个关卡分布在整座房子里,游戏者要一步一步地前进。在紧张的战斗中,那只小猫还会经常地露上一脸,如果打中了它……下场自己去想吧。

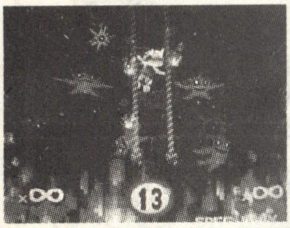
### 睡眠的小猫!



小猫在甜美安详地睡着觉,可是仔细观察却可以发现它身上爬满了小妖怪。精确、无误地将小妖怪们清除干净,又不伤害到小猫,你有这样的把握吗?



### 火焰的小猫!!



屋里火焰腾腾,小猫被吊在了房梁上,还在纵火行凶的鬼怪们冲出来嘲笑你的无能。想小心翼翼地将它们打掉,小猫却左右晃动往枪口上撞……真是左右为难。

### 肉盾的小猫!!



狡猾的鬼怪们把小猫当做“猫质”,阻碍你的战斗(这些“猫质”还有意实地左右乱晃,真是够不老实的)。能够让它们得逞吗?还要令小猫继续哭泣吗?神射手是不容污侮的!

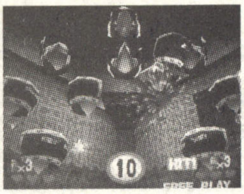
老鼠般的反射能力,蟑螂般的顽强生命,野比般的射击手段。只要具备了这些要素,潮水一样品种繁多的鬼怪和陷阱都没什么可怕的!应该相信,胜利一定是属于你的。

### 多彩多姿的敌人!











# 劲作推荐 VOL.8

# 狱门山物语

## 传说

时间是室町时代，将军的无力导致天下大乱，诸侯们相互厮杀，无休无止。人类的愚蠢令黑暗降临于白昼，怨念使妖怪成为了被崇拜的偶像，人间变成了活生生的地狱图。

就在这个恶鬼横行的世道里，出现了三位由于种种原因，被式神附上了身体的人。附身的式神为了保护宿主，可以发挥出强大的力量，这力量足可令这些人成为当世的鬼神。不过，这些被附身的人由于式神之附作用，只能生存一年，时间一到，他们的肉体就会被式神吞噬，或者杀死式神，或者自己丧生，这些宿命的伴侣同时也是宿命的死敌。要想摆脱式神的诅咒，就要在一年之内的适当季节里，走访金、木、水、火、土五个方角，收集可以打倒神的咒符。这时，通向黄泉的门将会打开，鬼神之山狱门山出现，只要将山上那位从未有人见过其真面目的神打倒，式神就会死去，宿主将从死亡的诅咒里解脱出来。

为了同样的目的，三位年轻的宿主走上了打倒式神与狱门山之神的道路……

## ATLUS 出品的神怪射击作品！

艳丽的和装丽人、威武的骑马武士、肩扛松木大炮的杂兵、日本风格浓重的妖怪和式神，能够为我们带来怀旧韵味的作品目下已极少见了。

这次由著名街机游戏制作公司 ATLUS 制作的射击游戏“狱门山物语”为我们带来的全新感的确是非同一般。玩腻了操纵飘浮在空中的飞机，用机炮射击外星飞船的 STG FANS 们，一定能够在这里找到全新的感觉。只要仔细地观察一下就会发现，作品在构思时吸收大量旧式纵版通关作品的特性，其一是让原本一直飞在空的人落到了地面上，其二是对地形的强调。人物的射击有效区域只能是针对无地形因素的一马平川，如果敌人躲在障碍物后面打冷枪，那就只有躲闪逃命了。

除在每个人物的射击轨迹方面下了不少功夫，本作品为这几个可选择的人物设计了造型上极有迫力的式神。

除正常的“保险”外（这里即是所谓八相弹）只需快速连按按键，如同替身使者般的式神便会出现，并在短期内以强大的力量对敌人猛攻。另外，式神还能起到肉盾的作用，替主人弹开密如骤雨的流弹，实在是非常有用的设定。

在庞大的城市里，同勇敢的武士们进行血肉横飞的大战，这感觉在哪里还能找到？



## 性格各异的三使者!

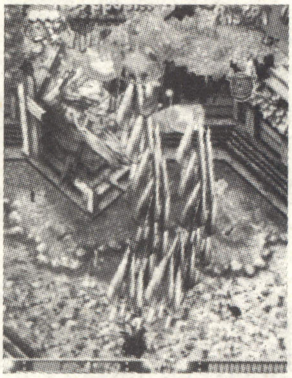


使者与式神一:西莘与力王

### 西莘

**身长:六尺三寸(192cm),年龄:30岁,性别:男**

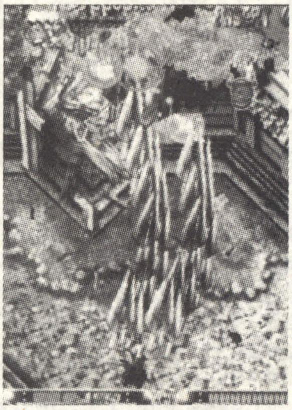
个性神秘的人物，长年带着面具，无人知晓他的感情。由于经常为吃人肉而利用强大的力量挥舞着两把菜刀袭击人类，使得村中的人们对他充满恐惧，称他为“鬼”。然而,没人能够理解他的痛苦,如果不是因为所爱的女人、式神力王的缠身，他本可像个正常人一样幸福生活。现在，为了生存,西莘决定向狱门山进发……

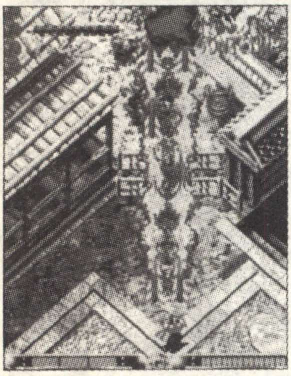


### 式神·力王

**年龄:500岁以上　性别:男**

被称做吃人鬼的冥界之鬼，他的生命与力量都来自对“人肉”这种营养食粮的理解与摄取。为了维持其肉体的不衰与力量的均衡，他借机遁入了心中充满灰暗的西莘体内，利用西莘的官能去尽情吃人。当然，这一切都是在西莘个人的允诺下进行的，他们还为此订下了誓约，力王赐与西莘力量，而西莘则在一年之后将自己的肉体做为食料献给力王。





### 冬小雨

**身长:四尺七寸(142CM)　年龄:17岁　性别:女**

驱魔师世家出身，从小就以巫女为未来职业而被加以培养的女孩。无情的命运将她和八飞车连在了一起，使他们之间必须有一个死去。与八飞车心灵相通，有着青梅竹马之友谊的小雨无比苦恼，无法在两个生命间公平地选择。“离开家,打倒狱门山的神,用神的恩惠消灭式神!”在父亲的逼迫下,小雨苦恼地踏上了征途……



### 式神·八飞车

**年龄:200岁以上　性别:两性**

妖怪最高位的九尾狐一族之息子，出生时只长了八条尾巴，故遭到了同族的鄙视。阴差阳错地附上小雨的身体使它心中非常难过，因为多年的友情早已转成了慕恋之情。在知道未来的命运后，八飞车暗暗地下了决心，这次狱门山之行，它要不惜生命保护小雨，为了小雨而战斗，直至生命的最后一刻——这是一个违背了式神原则的妖怪。



使者与式神二:冬小雨与八飞车

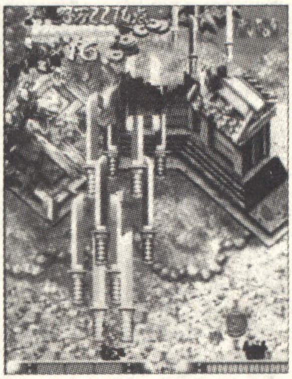


使者与式神三:贺茂源助与麒麟丸

### 贺茂源助

**身长:五尺一寸(155CM)　年龄:15岁　性别:男**

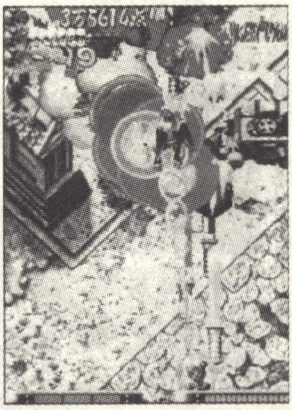
进行旅行修炼的药剂师贺茂源助在夜宿一所山中的寺院时，被麒麟丸乘虚附了身。性格自由奔放的他，对麒麟丸的束缚非常不满，但表面上却一直保持着良好的关系，与之维持着表面上的友情。在得知了狱门山的传说后，源助暗下决心，一定要打倒那个素未谋面的神，从而将自己从式神的手中解放出来。



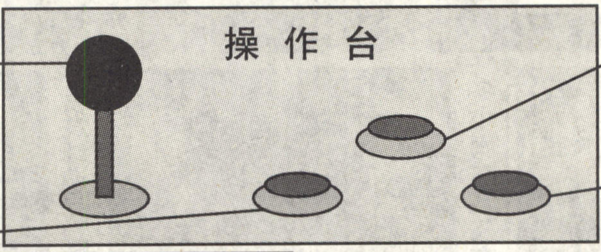
### 式神・麒麟丸

**年龄:300岁以上　性别:男**

性格狂暴之极，经常以杀人为乐。为了自由地操纵源助，麒麟丸使用手段，令他变成了被悬赏通缉的罪犯。其实，麒麟的怨念并非针对源助本人，而是出自源助之父——一位著名的阴阳师，置于他们之间有过什么样的恩怨，这就是只有两个人知道的秘密了。头脑简单的他立志消灭贺茂家，但对源助暗自策划，用来消灭他的计划却是一无所知。



## 基本操作




**方向操纵杆**

可以操纵人物和式神向8个方向移动。

**式神专用按键**

连续击打此按键式神将会出现,并自动攻击。

**八相弹(保险)**

按此键将出现八相弹发射轨迹,以操纵杆确定方向。

**射击键**

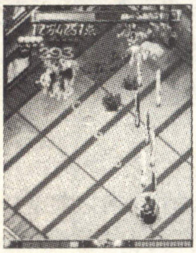
一般状态下发射子弹的按键。

## 式神的基本操作



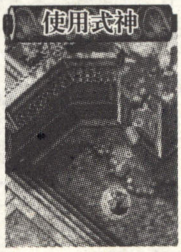
**作战途中的情况**

作战途中，只需连续击打式神专用键，式神就会按照此人物当前的弹道轨迹出现并自动发动攻击。这时,人物将无法操纵，操纵杆只能操纵式神进行攻击，一旦连按式神专用键的动作停止,式神就会消失。



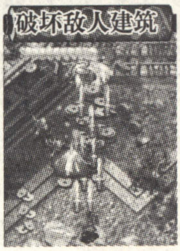
**BOSS战**

在BOSS战时,式神无需连按专用键也会出现在附近，这时你所需要做的只是连按式神专用键使之进行攻击。一旦连按式神专用键的动作停止，式神只是停止运动，回到原先出现的位置,但不会消失。



使用式神

用式神弹开子弹,子弹变成粉色,这时只要将敌人杀死,粉色的子弹就会变成金钱。



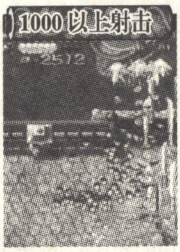
破坏敌人建筑

特殊的专用槽在达到满点的一半时，击破敌人的建筑物就会有大量的金钱出现。



令敌弹变化

将敌人的中BOSS消灭,那么在中BOSS消失时,屏幕中的敌方子弹会全部变成金钱。

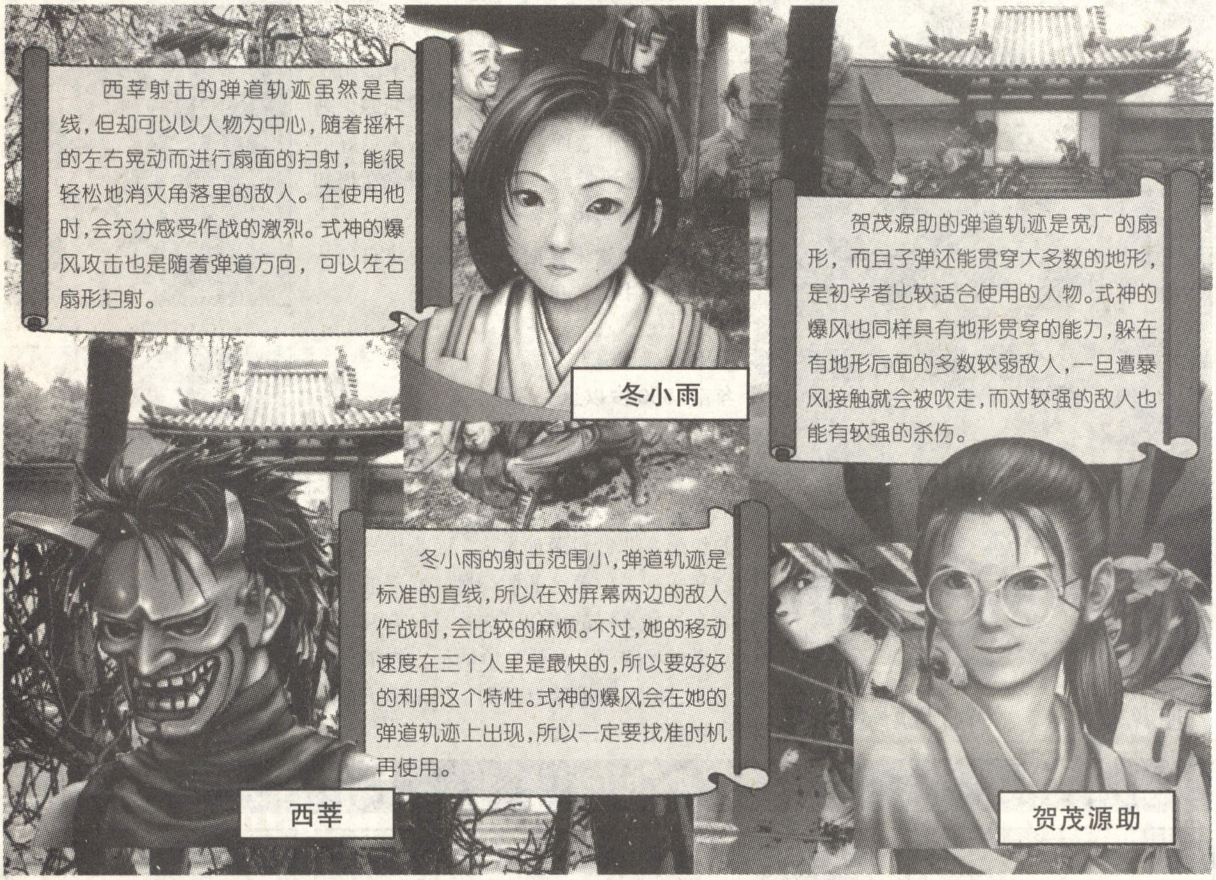


1000以上射击

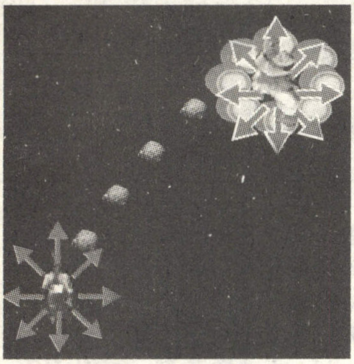
COMBO达到1000以上，特殊的专用槽达到满点一半时，只要射击就会有金钱出现。

怎样获得大量的金钱

## 你会选择哪位使者呢?



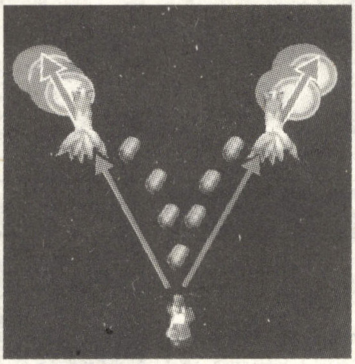

### 西莘与力王的结合攻击



| | | |
|---|---|---|
| 本体速度 | | 53 |
| 式神速度 | | 95 |
| 本体攻击力 | | 22 |
| 爆弹攻击力 | | 100 |

西莘与力王的爆弹攻击和暴风攻击都是可以全方位发射，无论攻击还是防御方面都非常优秀，而且没有死角。尤其是对横方向的敌人有较强的杀伤力，但比起单方向攻击的小雨来，就要弱一些了。

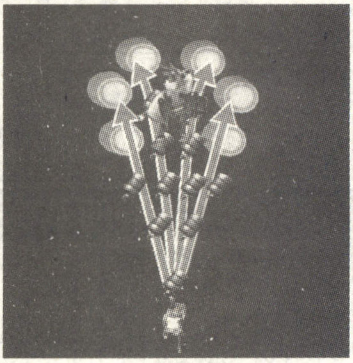
### 冬小雨与八飞车的结合攻击



| | | |
|---|---|---|
| 本体速度 | | 58 |
| 式神速度 | | 100 |
| 本体攻击力 | | 25 |
| 爆弹攻击力 | | 100 |

冬小雨与八飞车的爆弹和暴风攻击都是单方向直线攻击，死角较多，容易被敌人攻击，但这些弱点都能够以小雨的速度加以弥补。另外，直线的攻击力量非常强劲，轨迹之内的敌人都会受到较大的杀伤力。

### 贺茂源助与麒麟丸的结合攻击



| | | |
|---|---|---|
| 本体速度 | | 50 |
| 式神速度 | | 83 |
| 本体攻击力 | | 23 |
| 爆弹攻击力 | | 100 |

贺茂源助与麒麟丸的爆弹和暴风攻击呈扇面形状，攻击范围广阔，而且在一般情况下都能够穿越地形，拥有无以伦比的贯穿力。在杀伤力方面，也比较的平均，在前两位使者之间是最好使用的一个人。

# 攻略地狱

文/SKY

# 格斗之王'99

THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle

## 特殊系统

### 摇杆操作(角色向右时)

| | |
|---|---|
| ↑ | 垂直跳跃 |
| ↗ | 前方跳跃 |
| → | 前进 |
| ↘or↓ | 蹲下 |
| ↙ | 蹲下(下段防御) |
| ← | 后退(上段防御) |
| ↖ | 后方跳跃 |

### 按钮操作

| | |
|---|---|
| A 键 | 轻拳 |
| B 键 | 轻脚 |
| C 键 | 重拳 |
| D 键 | 重脚 |

今次 KOF'99 同样可随着自己喜好组成原创的队伍，其中角色之间的相性，是会影响 STRIKER 的援护特性。选人画面，采用一个公平方式，双方均不能预先知道对手的角色出场次序。

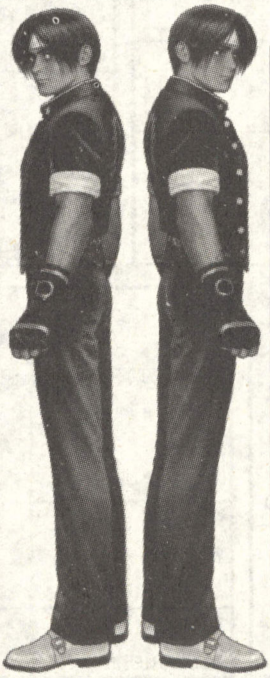
### 特殊操作

| | |
|---|---|
| 冲刺 | →→ |
| 快速后退 | ←← |
| 小跳跃 | 摇杆轻触输入↖or↑or↗ |
| 中跳跃 | 冲刺中摇杆轻触输入↖or↑or↗;或在摇杆轻触输入↙or↓or↘之后轻触输入↖or↑or↗ |
| 大跳跃 | 摇杆轻触输入↙or↓or↘之后持续输入↖or↗;或在冲刺中持续输入↖or↗ |
| 防御抵消·紧急回避·前方 | 防御状态中→+AB 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT) |
| 防御抵消·紧急回避·后方 | 防御状态中←+AB 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT) |
| 吹飞攻击 | C+D |
| 空中吹飞攻击 | 空中 C+D |
| 防御抵消·吹飞攻击 | 防御状态中 CD 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT) |
| 防御破坏 | 一定时间之内连续防御攻击会出现防御被破坏的现象 |
| 受身(倒地回避) | 倒地的瞬间 A+B |
| 空中防御 | 垂直或后方跳跃中↖or←or↙ |
| 挑衅 | START 键 |
| 闪避移动·前方 | →+AB 同按 |
| 闪避移动·后方 | ←+AB 同按 |
| 移动攻击 | 闪避移动中输入任何攻击 |
| 解拆投技动作 | 投技判定成立之前 AB 同按,或输入摇杆↓以外方向再加任何攻击键便可 |
| STRIKER SYSTEM | B+C |
| COUNTER MODE 发动 | ABC 同按(消耗三个 POWER GAUGE STOCK POINT) |
| ARMOR MODE 发动 | BCD 同按(消耗一个 POWER GAUGE STOCK POINT) |

## 全部角色出招一览

### 草薙 京-1(KYO KUSANAGI-1)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 八铁 | 近敌时→or←+C |
| 一刹背负投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 黑咬 | →+A |
| 穗咬 | →+B |
| 砌穿 | ↘+C |
| **必杀技** | |
| 暗拂 | ↓↘→+A or C |
| 胧车 | →↓↘+B or D |
| 七拾五式·改 | →↓↘+B·B or D·D |
| 苍鬼 | ↓↙←+A or C |
| **超必杀技** | |
| 大蛇雉 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 七拾五式·改 | 由画面版边突进七拾五式·改 |



### 草薙 京-2(KYO KUSANAGI-2)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 八铁 | 近敌时→or←+C |
| 一刹背负投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 轰斧阳 | →+A |
| 奈落落 | 跳跃中↓+C |
| **必杀技** | |
| 鬼烧 | →↓↘+A or C |
| R. E. D. Kick | ←↓↙+B or D |
| 琴月 | →↘↓↙←+B or D |
| 荒咬 | ↓↘→+A |
| 九伤 | 荒咬动作中↓↘→+A or C |
| 八锖 | 荒咬或九伤动作中→↘↓↙←+A or C |
| 砌穿 | 荒咬往八锖动作中 A or C |
| 鸟摘 | 荒咬往八锖动作中 B or D<br>(上段当身[外式·龙射],下段当身[外式·虎伏]) |
| 七濑 | 九伤动作中 B or D |
| 毒咬 | ↓↘→+C |
| 罪咏 | 毒咬动作中→↘↓↙←+A or C |
| 罚咏 | 罪咏动作中→+A or C |
| **超必杀技** | |
| 无式 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 七拾五式·改 | 由画面版边突进七拾五式·改 |

# 主人公队



## K'(K DASH)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| SPORT PILE | 近敌时→or←+C |
| KNEE STRIKE | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| ONE INCH | →+A |
| KNEE ASSAUL | →+B |
| **必杀技** | |
| EIN TRIGGER | ↓↘→+A or C |
| SECOND SHOOT | EIN TRIGGER 中→+B |

| | |
|---|---|
| SECOND SHELL | EIN TRIGGER 中→+D |
| CROW BITE | →↓↘+B or D |
| (追加攻击) | 重 CROW BITE 中→+D |
| MINUTE SPIKE | ↓↙←+B or D(能于空中,BACK STEP1 使用) |
| BLACKOUT | ↓↘→+B or D |
| **超必杀技** | |
| CHAW BITE | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| HEAT DRIVE | ↓↘→↓↘→+A or C |
| STRIKER 动作 | |
| CROW BITE | 着地时一定距离内我方角色回复体力 |

## 玛基西马(MAXIMA)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| DYNAMITE DROP | 近敌时→or←+C |
| CHALKING VICE | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| MONGOLIAN | →+A |
| M9 型,MAXIMA MISSILE(试作) | ↘+C |
| **必杀技** | |
| M-4 型 VAPOR CANNON | ↓↙←+A or C |
| SYSTER1:MAXMA SCRAMBLE | ↓↘→+A |

| | |
|---|---|
| DOUBLE BOMBER | SYSTEM1:MAXIMA SCRAMBLE 中↓↘→+A |
| BULLDOG PRESS | ↓↘→+C |
| SYSTER2:MAXIMA SCRANBLE | SYSTEM2:MAXIMA SCRAMBLE 动作中↓↘→+C |
| SCULL CRUSH | SCULL CRUSH 中→+B or D |
| CENTRON PRESS | ↓↘→+B or D |
| M-11 型 ANGEROUS ARCH | 近敌时←↙↓↘→+B or D |
| **超必杀技** | |
| BRNKER BUSTER | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| MAXIMA REVENGER | →↘↓↙←→↘↓↙←+B or D |
| STRIKER 动作 | |
| MAXIMA CALLOUS | 尾追攻击对手:掴起攻击 |





## 矢吹 真吾(SHINGO YABUKI)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 钋铁 | 近敌时→or←+C |
| 一刹背负投,不完全 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 外式·轰斧 只要坚定 | →+B |
| **必杀技** | |
| 百式·鬼烧 未完成 | →↓↘+A or C |
| 百拾四式·荒咬 未完成 | ↓↘→+A |

| | |
|---|---|
| 百拾五式·毒咬 未完成 | ↓↘→+C |
| 百壹式·胧车 未完成 | ←↓↙+B or D |
| 真吾 KICK | ←↙↓↘→+B or D |
| 真吾谨制 俺式·花研 | 近敌时→↓↘+B or D |
| 贰百拾贰式·琴月 未完成 | →↘↓↙←+B or D |
| **超必杀技** | |
| 外式·凤麟 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| BURNING SHINGO | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| STRIKER 动作 | |
| 请你打我吧! | 至画面版边突进攻击:羽交绨 |

## 二阶堂 红丸(BENIMARU NIKAIDO)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| CATCH AND SHOOT | 近敌时→or←+C |
| FRONT SULPEX | 近敌时→or←+D |
| SPINNING KNEE DROP | 空中近敌时↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| JACK KNIFE KICK | →+B |
| FLYING DRILL | 跳跃中↓+D |

| | |
|---|---|
| **必杀技** | |
| 雷刃拳 | ↓↘→+A or C |
| 空中雷刃拳 | 跳跃中↓↘→+A or C |
| 真空片手驹 | ↓↙←+A or C |
| 居合蹴 | ↓↘→+B or D |
| 反动三段蹴 | 居合蹴中↓↑+B or D |
| **超必杀技** | |
| 雷光拳 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 幻影 HURRICANE | ↓↘→↓↘→+B or D |
| STRIKER 动作 | |
| ELECTRIGER | 自动攻击对手:羽交绨 |



# 饿狼传说队



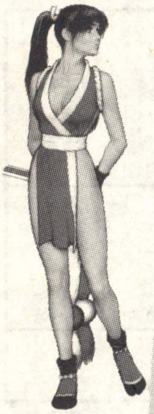
## 特瑞·伯加德(TERRY BOGARD)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| GRASPING UPPER | 近敌时→or←+C |
| BUSTER THROUGH | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| HAMMER PUNCH | →+A |
| RISING UPPER | ↘+C |
| **必杀技** | |
| BURN KNUCKLE | ↓↙←+A or C |
| POWER WAVE | ↓↘→+A |
| ROUND WAVE | ↓↘→+C |
| CRACK SHOT | ↓↙←+B or D |
| POWER CHARGE | ←↙↓↘→+B or D |
| POWER DUNK | POWER CHARGE 中→↓↘+B or D |
| RISING TACKLE | ↓储↑+A or C |
| POWER DRIVE | →↓↘+A or C |
| POWER SHOOT | →↓↘+B or D |
| **超必杀技** | |
| POWER GEYSER | ↓↙←↙→+A or C |
| HIGH ANGLE GEYSER | ↓↘→↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| DUNK GEYSER | 突进后 POWER GEYSER,途中击中则为 DUNK GEYSER |

## 安迪·伯加德(ANDY BOGARD)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 刚临·改 | 近敌时→or←+C |
| 抱住投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 上颚 | →+B |
| 上面 | ↘+A |
| **必杀技** | |
| 斩影拳 | ↙→+A or C |
| 疾风横拳 | 斩影拳中→+C |
| 飞翔拳 | ↓↙←+A |
| 激·飞翔拳 | ↓↙←+C |
| 升龙弹 | →↓↘+A or C |
| 空破弹 | ←↙↓↘→+B or D |
| 击壁背水掌 | 近敌时←↙↓↘→+A or C |
| 幻影不知火 | 跳跃中↓↘→+B or D |
| 幻影不知火·下颚 | 幻影不知火着地后 A or C |
| 幻影不知火·上颚 | 幻影不知火着地后 B or D |
| **超必杀技** | |
| 超裂破弹 | ↓↙←↙→+B or D |
| 斩影流星拳 | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 疾风斩影拳 | 由画面版边一定距离突进斩影拳 |



## 不知火 舞(MAI SIRANUI)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 不知火刚临 | 近敌时→or←+C |
| 风车崩 | 近敌时→or←+D |
| 梦樱 | 空中近敌时↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| 红鹤之舞 | ↘+B |
| 黑燕之舞 | →+B |
| 大轮风车落 | 跳跃中↓+A |
| 浮羽 | 跳跃中↓+B |
| 山樱桃 | 跳跃中↓+D |
| **必杀技** | |
| 花蝶扇 | ↓↘→+A or C |
| 龙炎舞 | ↓↙←+A or C |
| 必杀忍蜂 | ←↙↓↘→+B or D |
| 飞翩之舞(空中) | 跳跃中↓↙←+A or C |
| 飞翩之舞(地上) | ↓储↑+A or C(持续按键攻击) |
| 飞翩之舞(空中) | ↓储↑+A or C 后三角跳中↓↙←+A or C |
| 山樱桃 | ↓储↑+A or C 后三角跳中↓+A or C |
| 浮羽 | ↓储↑+A or C 后三角跳中↓+B or D |
| 桃花岛 | ↓储↑+A or C 后三角跳中近敌↓↙←+B or D |
| 小夜千鸟 | ↓↙←+B or D(能以龙炎舞 CANCEL) |
| **超必杀技** | |
| 超必杀忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| 凤凰之舞 | ↓↙←↓↙←+A or C |
| 水鸟之舞 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 樱吹雪 | 画面版边应援,接触对手段后则转化成花岚 |

## 东丈(JOE HIGASHI)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 膝地狱 | 近敌时→or←+C |
| LEG THROUGH | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| LOW KICK | →+B |
| SLIDING | ↘+B |
| **必杀技** | |
| HURRICANE UPPER | ←↙↓↘→+A or C |
| 爆烈拳 | A or C 键连打 |
| 爆烈拳 FINISH | 爆烈拳中↓↘→+A or C |
| TIGER KICK | →↓↘+B or D |
| SLASH KICK | ←↙↓↘→+B or D |
| 黄金之踵 | ↓↙←+B or D |
| **超必杀技** | |
| SCREW UPPER | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 爆烈 HURRICANE TIGER 踵 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 史上最强之 LOW KICK | ↓↘→↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| ORA ORA 爆烈拳 | 至画面版边一定距离内出现爆裂拳攻击 |

# 龙虎之拳队



## 坂崎良(RYO SAKAZAKI)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 谷落 | 近敌时→or←+C |
| 巴投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 冰柱割 | →+A |
| 上段受 | →+B |
| 下段受 | ↘+B |
| **必杀技** | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+A or C |
| 虎炮 | →↓↘+A or C |
| 飞燕疾风脚 | →↘↓↙←+B or D |
| 虎炮疾风拳 | ↓↙←+A or C |
| 猛虎雷神刹 | ↓↘→+B or D |
| 暂烈拳 | →←→+A or C |
| **超必杀技** | |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |
| 天地霸煌拳 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 空中虎煌拳 | 画面版边由上空空中虎煌拳攻击 |

## 罗伯特(ROBERT GARCIA)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 龙虎跳 | 近敌时→or←+C |
| 百切投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 勾龙降脚蹴 | →or←+A |
| 龙翻蹴 | →or←+B |
| 二段足刀蹴 | ↘+B |
| 飞燕龙神脚 | ↘+B |
| **必杀技** | |
| 龙击拳 | ←储→+A or C |
| 飞燕旋风脚 | ←储→+B or D |
| 龙斩翔 | ↓储↑+B or D |
| 旋燕连舞脚 | ↓储↑+A or C |
| **超必杀技** | |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A or C |
| 无影旋风十段脚 | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| 龙连猛袭 | 至画面版边突进龙虎乱舞 |



## TAKUMA SAKAZAKI

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 大外刈 | 近敌时→or←+C |
| 一本背负 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 鬼车 | →+A |
| 飞车落 | ←+A |
| 瓦割 | →+B |
| 桂马打 | ↘+B |
| **必杀技** | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+A or C |
| 暂烈拳 | →←→+A or C |
| 飞燕旋风脚 | ↙储→+B or D |
| 翔乱脚 | →↘↓↙←+B or D |
| 猛虎无赖岩 | ↓↙←+A or C |
| 三战之型 | ↓↓+A or C(能够按着键储劲[攻击力 UP]) |
| **超必杀技** | |
| 霸王至高拳 | →←↙↓↘→+A or C |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 真・鬼神击 | 近敌时↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 超必杀・天狗至高拳 | 至画面版边霸王至高拳攻击 |

## 坂崎由莉(YURI SAKAZAKI)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 鬼张手 | 近敌时→or←+C |
| SILENT 投 | 近敌时→or←+D |
| 燕落 | 空中近敌时↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| 燕翼 | →+A |
| 旋回脚 | →+B・B(追加输入) |
| **必杀技** | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+A or C(能够按着键储劲) |
| 霸王翔吼拳 | 虎煌拳储劲至 MAXIMUM 时 |
| 空牙(由里超 UPPER) | →↓↘+A or C |
| 里空牙(DOUBLE 由里超 UPPER) | →↓↘+A or C |
| 雷煌拳 | ↓↘→+B or D |
| 飞燕疾风拳(由里超 KNUCKLE) | ↓↙←+A or C(能够按着键储劲[攻击力 UP]) |
| 飞燕旋风脚(由里超回蹴) | ↓↙←+B or D |
| 百烈耳光 | →↘↓↙←→+B or D |
| **超必杀技** | |
| 飞燕凤凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+B or D |
| 飞燕烈孔 | ↓↘→↓↘→+B or D |
| 灭鬼斩空牙 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 飞援烈孔 | 画面版边应援,接触对手后则转化成飞燕烈孔 |

## 超能力队



### 麻宫雅典娜(ATHENA ASAMIYA)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| BIT THROW | 近敌时→or←+C |
| PSYCHIC THROW | 近敌时→or←+D |
| PSYCHIC SHOOT | 空中近敌时↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| 连环腿 | →+B |
| PHENIX BOOM | 跳跃中↓+B |
| **必杀技** | |
| PSYCHO BALL ATTACK | ↓↙←+A or C |
| PHOENIX ARROW | 跳跃中↓↙←+B or D |
| PSYCHO REFLECTOR | →↘↓↙←+B |
| V PSYCHO REFLECTOR | →↘↓↙←+D |
| PSYCHO SWORD | →↓↘+A or C |
| 空中 PSYCHO SWORD | 跳跃中→↓↘+A or C |
| PSYCHIC TELEPORT | ↓↘→+B or D |
| PSYCHO SHOOT | →↘↓↙←+A or C |
| **超必杀技** | |
| SHINING CRYSTAL | →↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| CRYSYAL SHOOT | SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙←+A or C |
| 空中 SHINING CRYSTAL BIT | 跳跃中→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| 空中 CRYSTAL SHOOT | 空中 SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙←+A or C |
| PHOENX FANG ARROW | 跳跃中↓↘→↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| PSYCHO HEALING | 出现地点近距离内我方角色回复体力 |



### 包(BAO)

| | | |
|---|---|---|
| **通常投** | | |
| 幻影投技 | | 近敌时→or←+C |
| CRITICAL THROW | | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | | |
| 革裂 | | →+A |
| 旋壁蹴 | | →+B |
| 闪翔蹴 | | ↘+B |
| 里滑蹴 | | ↘+D |
| 双掌 | | 跳跃中↓+A |
| 挽蛇 | | 跳跃中↓+B |
| **必杀技** | | |
| PSYCHO BALLATTACK(弹攻击) | FRONT | ↓↙←+A |
| | RISE | ↓↘→+A |
| | BOUND | ↓↘→+B |
| | REFLECT | ↓↙←+B |
| | AIR FRONT | 跳跃中↓↙←+A |
| | AIR BOUND | 跳跃中↓↘→+B |
| PSYCHO BALLCRUSH(本体攻击) | FRONT | ↓↙←+C |
| | RISE | ↓↘→+C |
| | BOUND | ↓↘→+D |
| | REFLECT | ↓↙←+D |
| | AIR FRONT | 跳跃中↓↙←+C |
| | AIR BOUND | 跳跃中↓↘→+D |
| **超必杀技** | | |
| PSYCHO BALL ATTACK MAX | | ↓↙←↓↙←+A or C |
| PSYCHO BALL ATTACK DX | | →←↙↓↘→+B or D |
| PSYCHO BALL CRUSH SP | | ↓↙←↓↙←+B or D |
| **STRIKER 动作** | | |
| PSYCHO BALL ATTACK MAX ~ Striker MIX ~ | | 至画面版边 PSYCHO BALL ATTACK MAX 攻击 |



### 椎 拳崇(SIE KENSOU)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 寸打 | 近敌时→or←+C |
| 巴投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 虎扑手 | →+A |
| 后旋腿 | →+B |
| **必杀技** | |
| 箭疾步 | ↓↙←+A or C |
| 龙颚碎 | ←↓↙+B or D |
| 穿弓腿 | ↓↘→+B or D |
| 龙连牙·地龙 | ←↙↓↘→+A |
| 龙连牙·天龙 | ←↙↓↘→+C |
| 龙爪击 | 跳跃中↓↙←+A or C |
| 龙连打 | →↓↘+A or C |
| **超必杀技** | |
| 神龙凄煌袭脚 | ↓↘→↘↓↙←+B |
| 神龙天舞脚 | ↓↘→↘↓↙←+D |
| 超龙连击 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 肉馒 4U | 着地时一定距离内我方角色回复体力 |



### 镇 元斋(CHIN GENTSTAI)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 强饮酒 | 近敌时→or←+C |
| 逆脚投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 醉步飘箪击 | →+A |
| **必杀技** | |
| 瓢箪击 | ↓↙←+A or C |
| 柳怜蓬莱 | →↓↘+A or C(醉杯靠后则转化轰炎招来·改) |
| 回转的空突拳 | ←↙↓↘→+B or D<br>醉管卷翁中→+B or D<br>望月醉中→+B or D |
| 醉管卷翁 | ↓↓+A or C |
| 蝶袭鲑鱼 | 醉管卷翁中→+B or D |
| 望月醉 | ↓↓+B or D |
| 龙蛇反蹦 | 望月醉中↑+B |
| 鲤鱼反蹦 | 望月醉中↑+D |
| 醉杯靠 | ↓↘→+A or C |
| 喷炎口 | 醉杯靠后→↓↘+A or C |
| **超必杀技** | |
| 轰烂炎炮 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 轰炎招来 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 蓬莱乐宴 | 画面版边出现,攻击范围内的敌人 |

# 女性格斗家队

## 布鲁·玛莉(BLUE MARY)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| VICTOR 投 | 近敌时→or←+C |
| HEAD THROW | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| HAMMER ARCH | →or←+A |
| CLIMBING ARROW | ↘+B |
| DOUBLE ROLLING | →or←+B |
| **必杀技** | |
| SPIN FALL | ↓↘→+A or C |
| M·SPIDER | SPIN FALL 中↓↘→+A or C |
| STRAIGHT SLICER | ←储→+B or D |
| CLUB CLETCH | STRAIGHT SLICER 击中时↓↘→+B or D |
| VERITCAL ARROW | →↓↘+B or D |
| M·SNATCHER | VERTICAL ARROW 击中时→↓↘+B or D |
| M·REVERSE FACE LOCK | ↓↙←+B |
| M·HEAD BUSTER | ↓↙←+D |
| REAL COUNTER | ↓↙←+A or C |
| BACK DROP·REAL | REAL COUNTER 中←↙↓↘→+A or C |
| HEAD CRUSH | REAL COUNTER 中←↙↓↘→+B or D |
| **超必杀技** | |
| M·TYPHOON | 近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D |
| M·SPLASH ROSE | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| M·KYNAMITE SWING | ↓↘→↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| TRAP RUSH | 至画面版边突进,以 M·TYPHOON 垂直打超对手 |

## 李香绯(LI XIANGFEI)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 华呶麻 | 近敌时→or←+C |
| 力千后宴 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 双掌打 | →+A |
| 弓步·后旋腿 | →+B |
| 伏步·后旋腿 | ↘+D |
| **必杀技** | |
| 那梦波 | ↓↘→+A or C |
| 闪里肘皇 | ↓↘→+B |
| 闪里肘皇·贯空 | 闪里肘皇中↓↘→+B |
| 闪里肘皇·心碎波 | ↓↘→+ D |
| 天崩山 | →↓↘+B or D |
| 咏酒 | ↓↙←+A or C |
| 万泊后宴 | 近敌时→↘↓↙←→+A or C |
| 卫气守炮 | 万泊后宴中↓↙←+A or C |
| **超必杀技** | |
| 大铁神 | ↓↘→↘↓↙←+B or D |
| 超白龙 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 挑发 | 超白龙中 B or D 连打 |
| 真心牙 | 近敌时+→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 喝 | 挑发对手,削灭对手部份 POWER GAUGE 能量 |

## 藤堂 香澄(KASUMI TODO)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 卷上 | 近敌时→or←+C |
| 合气投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 肘当 | →+A |
| **必杀技** | |
| 重当 | ↓↘→+A or C |
| 空中重当 | 跳跃中↓↘→+A or C |
| 灭身无投 | ←↙↓↘→+B |
| 杀掌阴蹴 | ←↙↓↘→+D |
| 白山桃 | ↓↙←+B or D |
| 龙卷枪打 | 近敌时→↘↓↙←+A or C |
| 扇沟流 | ↓↙←+A or C(可连续输入三次) |
| **超必杀技** | |
| 超重当 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 心眼 葛落 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 喝 | 至画面版边挑发对手,击中时则以灭身无投掷出对手 |

## 京(KING)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| HOLD RUSH | 近敌时→or←+C |
| HOOK BUSTER | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| TRAP KICK | →+B |
| SLIDING KICK | ↘+D |
| **必杀技** | |
| BENOM STRIKE | ↓↘→+B |
| DOUBLE STRIKE | ↓↘→+D |
| TRAP SHOT | →↓↘+B or D |
| TORNADO KICK'95 | →↘↓↙←+B |
| TORNADO KICK | →↘↓↙←+D |
| SURPRISE ROSE | →↓↘+A or C |
| MIRAGE DANCE | 近敌时←↙↓↘→+A or C |
| MIRAGE KICK | →↘↓↙←+A or C |
| **超必杀技** | |
| ILLUSION DANCE | ↓↘→↘↓↙←+B or D |
| SILENT FLASH | ↓↙←↓↙←+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| TRAP RUSH | 至画面版边 SLIDING KICK,击中后则转化成 LILENT FLASH |

# 怒之队



## 列欧娜(LEONA HEIDERN)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| LEONA CRUSH | 近敌时→or←+C |
| ODER BUCKLER | 近敌时→or←+D |
| HEIDERN INFERNO | 空中近敌时↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| STRIKE ARCH | →or←+B |
| **必杀技** | |
| MOON SLASHER | ↓储↑+A or C |
| GROUND SABER | ←储→+B or D |
| GLIDING BUSTER | 重 GROUND SABER 中→+D |
| X-CALIBER | 跳跃中↓↙←+A or C |
| BACTIC LAUNCHER | ←储→+A or C |
| EARRING 爆弹·1 | ↓↙←+B or D |
| EARRING 爆弹·2:HEART ATTACK | ←↓↙+B or D(一定时间内再次输入指令爆发) |
| **超必杀技** | |
| V SLASHER | 跳跃中↓↘→↘↓↙←+A or C |
| REVOLVE SPARK | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| GRATEFUL DECEASED | ↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| KILLER TOUCH | 至画面版边突进,在对手身上 SET 上爆弹 |

## 拉尔夫(RALF JONES)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| DYNAMITE HEAD BAT | 近敌时→or←+C |
| NORTHERN LIGHT BOMB | 近敌时→or←+D |
| **必杀技** | |
| VULCAN PUNCH | A or C 键连打 |
| GATLING ATTACK | ←储→+A or C |
| 急降下爆弹 PUNCH(地上) | ↓储↑+A or C |
| 急降下爆弹 PUNCH(空中) | 跳跃中↓↘→+A or C |
| SUPER ARGENTINA BACK BREAKER | 近敌时←↙↓↘→+B or D |
| RALF KICK | 持续输入 B or D 键一段时间,然后放开按键发动攻击 |
| RALF TACKLE | →↘↓↙←+B or D |
| **超必杀技** | |
| BARI BARI VULCAN PUNCH | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 骑马 VULCAN PUNCH | ↓↙←↙↓↘→+B or D |
| GALACTICA PHANTOM | ↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| GALACTICA PHANTOM | 急降下爆弹 PUNCH 着地后 GALACTICA PHANTOM |





## 克拉克(CLARK STEEL)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| GERMAN 投 | 近敌时→or←+C |
| FISHERMAN BUSTER | 近敌时→or←+D |
| DEATH LAKE DRIVE | 空中近敌时↑以外+C or D |
| **特殊技** | |
| STOMPING | →+B |
| **必杀技** | |
| GATLING ATTACK | ←储→+A or C |
| MOUNT TACKLE | ←↙↓↘→+A or C |
| CLARK LIFT(必杀技) | MOUNT TACKLE 中↓↓+A |
| ROLLING CRADLER(必杀技) | MOUNT TACKLE 中↓↓+B or D |
| SUPER LIFT (D·D·T)(必杀技) | MOUNT TACKLE 中↓↓+C |
| SUPER ARGENTINE BACK BREAKER(必杀技) | 近敌时←↙↓↘→+B or D |
| NAPALM STRETCH(必杀技) | →↓↘+A or C |
| | 重 GATLING ATTACK 中→↓↘+A or C |
| FRANKEN STEINER(必杀技) | →↓↘+B or D |
| FLASTING ELBOW | 必杀投动作中↓↘→+A or C |
| **超必杀技** | |
| ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER | 近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| RUNNING THREE | ←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| FLASHING LAUNCHER | 捕捉一定距离内对手,然后掷出对手 |

## WHIP

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| ALPHA | 近敌时→or←+C |
| ZEST | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| WHIP SHOT | →+A(可连续输入五次) |
| **必杀技** | |
| BOOMERANG SHOT"CODE:SC" | ←↓↘→+A or C |
| ASSASSIN STRIKE"CODE:BB" | →↓↘+A or B or C or D (出现位置变化) |
| STRENGTH SHOT TYPE A"CODE:优越" | ←↙↓↘→+A (能够按着键储劲) |
| STRENGTH SHOT TYPE B"CODE:力" | ←↙↓↘→+B (能够按着键储劲) |
| STRENGTH SHOT TYPE C"CODE:胜利" | ←↙↓↘→+C (能够按着键储劲) |
| STRENGTH SHOT TYPE D"CODE:焰" | STRENGTH SHOT 储劲中 D 键动作动解除 |
| HOOK SHOT"CODE:风" | ↓↙←+A or C |
| DESERT EAGLE | ←↓↙+A or C·A or C 连打(八枪以后子弹填补) |
| **超必杀技** | |
| SONIC SLAUGHTER"CODE:KW" | ↓↙←↙↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| GALACTICA PHANTOM | 由画面版边出现挥舞皮鞭 |



## 韩国队

### 崔宏(JHUN HOON)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 反动击 | 近敌时→or←+C |
| 回旋风 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 猎虎击 | →+B(持续输入B键则转化成猎虎阵) |
| 流泷蹴 | 空中↓+B |
| **必杀技** | |
| 满月斩 | ↓↙←+B or D(持续输入B键则化成猎虎阵) |
| 排气击 | ↓↙←+A or C(持续输入A键则化成猎鹫阵) |
| 空砂尘 | ↓储↑+A or C(持续输入A键则化成猎鹫阵) |
| 狙击阵 | ↓↓+A |
| 鹫爪脚(上段) | 狙击阵中↑+C |
| 鹫爪脚(下段) | 狙击阵中C |
| 太极破 | 狙击阵中D |
| 切换攻击 | 狙击阵中→or←+B(持续输入B键则化成猎虎阵) |
| 切换动作 | 表(A)→里(B)·里(B)→表(A) |
| 猎虎阵 | ↓↓+B |
| 飞虎阵 | 猎虎阵中↑+C |
| 猛虎阵 | 猎虎阵中C |
| 袭虎阵 | 猎虎阵中↓+C |
| 太极避 | 猎虎阵D |
| 切换攻击 | 狙鹫阵中→or←+A(持续输入A键则转化成狙击阵) |
| **超必杀技** | |
| 凤凰天舞脚 | 跳跃中↓↘→↓↘→+B or D |
| 凤凰裂爪脚 | ↓↘→↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| 伏虎袭击 | 技攻击视乎对手对作产生变化 |

### 陈国汉(CHANG KOEHAN)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 破颜击 | 近敌时→or←+C |
| 锁缔 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 轹逃 | ↘+A |
| **必杀技** | |
| 铁球粉碎击 | ←储→+A or C |
| 铁球大回转 | A or C键连打(ABCD同按动作解除) |
| 大破坏投 | 近敌时→↘↓↙←→+A or C |
| 铁球太鼓打 | ←↙↓↘→+B or D |
| **超必杀技** | |
| 铁球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+A or C |
| 铁球大压杀 | ↓↘→↓↘→+A or C |
| 铁球大扑杀 | ↓↘→↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| 铁球大降临 | 画面版边以铁球PRESS键击溃对手 |



### 蔡宝健(CHOI BOUNGE)



| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 头乘刺 | 近敌时→or←+C |
| 下血突 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 骸突 | →or←+A |
| 通魔狱 | →or←+B |
| **必杀技** | |
| 龙卷疾风斩 | ↓储↑+A or C |
| 飞翔空裂斩 | ↓储↑+B or D(持续按键攻击) |
| 飞翔脚 | 跳跃中↓↘→+B or D |
| 旋风飞猿刺突 | ←储→+A or C |
| 方向转换 | 旋风飞猿突或飞翔空裂斩动作中方向加攻击键(可连续输入三次) |
| 回转飞猿斩 | ↓↙←+A or C |
| 奇袭飞猿突 | 回转 飞猿斩动作中+A or C |
| **超必杀技** | |
| 真!超绝龙卷真空斩 | →↘↓↙←→↘↓↙←+A or C |
| 凤凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+B or D |
| 真!超绝输回转突刃 | 跳跃中↓↘→↓↘→+A or C |
| **STRIKER 动作** | |
| 飞升脚 | 削对手能量,近距离时变为攻击 |

### 金家藩(KIM KAPHWAN)

| | |
|---|---|
| **通常投** | |
| 首极落 | 近敌时→or←+C |
| 杀脚投 | 近敌时→or←+D |
| **特殊技** | |
| 空连击 | →+A |
| NERICHAGI | →+B |
| **必杀技** | |
| 飞燕斩 | ↓储↑+B or D |
| 天升脚 | 重飞燕斩中↓+D |
| 半月斩 | ↓↙←+B or D |
| 飞翔脚 | 跳跃中↓↘→+B or D |
| 流星落 | ←储→+B or D |
| 霸气脚 | ↓↓+B or D(能以凤凰CANCEL) |
| **超必杀技** | |
| 凤凰脚 | ↓↙←↙→+B or D |
| 凤凰飞天脚 | ↓↘→↓↘→+B or D |
| **STRIKER 动作** | |
| 飞升脚 | 至画面上空突进·垂直打起对手 |





# 设定资料 VOL. 4

# 魂之力量

## 未被采用的角色们！



**最终决定稿** KILIK

**A. 孙悟空案**

造型方面似乎参考了一位著名的齐天大圣，浑身上下充满了猴子的气息。

**C. 兽人少年案**

与某些游戏中的半兽人非常相近。

**B. 执棍少年案**

年龄要比最终决定案小得多。

**E. 朱雀童子案 1**

在胸口的位置绣了一只巨大的朱雀。

**D:刺青男子案**

全身纹了刺青，非常粗犷狂野的成年男子形象。

**F. 刀棍少年案**

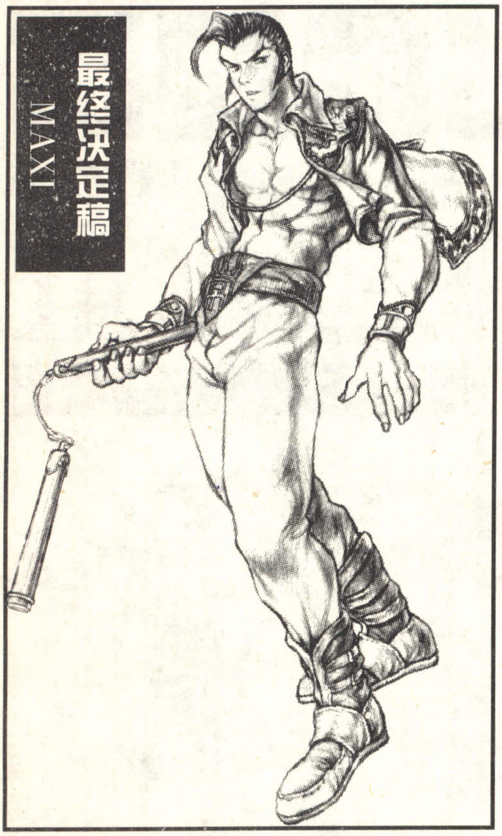
棍的一头是刀，倒是比较扣题的形象。

**G. 鬼面甲胄案**

穿着鬼面的铠甲，看着似乎很威武。

**H. 朱雀童子案 2**

和朱雀童子案 1 的形象没有太大区别。





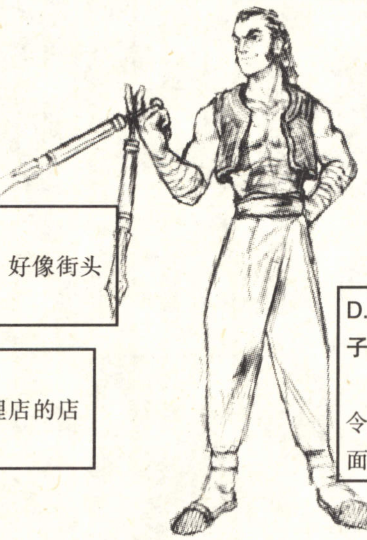

**A. 斗笠浪人案**

带着这种像锅一样的斗笠，丝毫没有一点大海盗的风范。



**B. 绷带男案**

脸上缠得好像木乃伊，身上也都是伤，难道是正在被官府追杀吗？



**C. 辫子舞男案**

头上扎了许多辫子，好像街头卖艺的黑人舞者。



**D. 凶脸男子案**

长了张令人讨厌的面孔。



**E. 夹刀棍案**

双截棍的两头加了利刃，看着好像挺厉害的。



**F. 中式小褂案**

像是中华料理店的店小二。



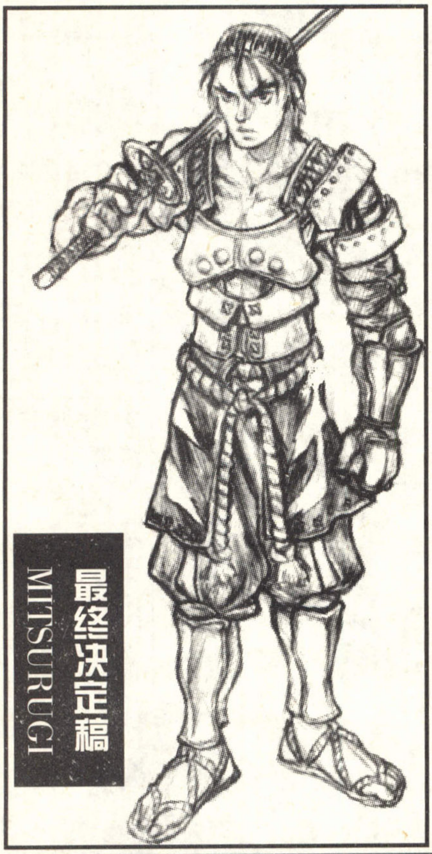
**G. 胸甲男子案**

心脏的位置套上了胸甲，不知防御力是否能够高一些。



**H. 冷俊男子案**

如果最后是这样子也可以。






**B. 浑身绷带案**

大概是刚经过激斗，所以缠了一身绷带，力量一定很强。因为狗只有受伤之后咬人才能更狠，说不定还会传染狂犬病。



**A. 战国保镖案**

里面穿了胸甲，外面还套了阵羽织，很有一些味道，也还是令人满意的设计。

**C. 独眼剑士案**

右眼带了眼罩，穿着似乎女式服装改的战斗服，实在是不伦不类。

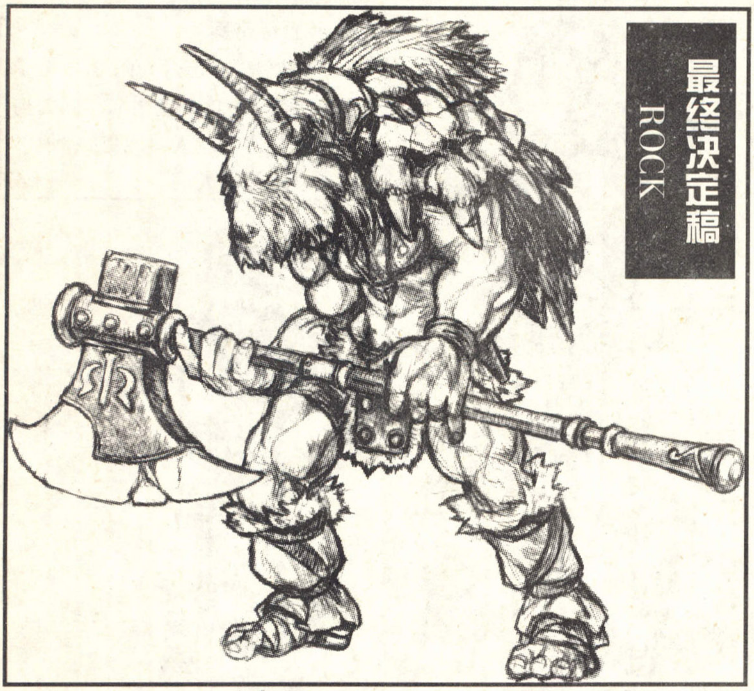


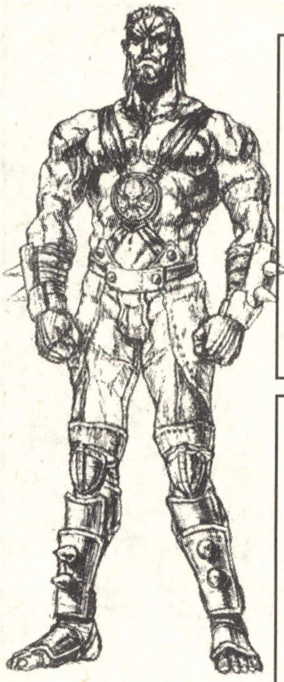


**D. 胸肌露出案**

与最后的决定案相反，胸肌和腹肌露在了外面，就这样定稿其实也不错。





**A. 上身裸露案**

裸露的上身用皮带与护具包裹，似乎在有意地卖弄一身的腱子肉。

**D. 左肩伤痕案**

不知道是被熊抓的还是被他老婆抓的，反正肩上有一排爪印。



**B. 暴走族案**

再加副墨镜骑上摩托车，就变成街头的流氓。



**C. 超大巨斧案**

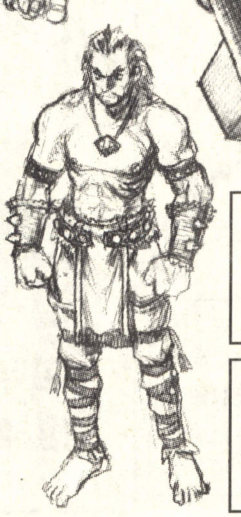
比原来的斧头又大一圈，也不知拿不拿得动。





**D. 印第安装束案**

辫子、鹿皮衣裤、赤足，这些全都是印第安人的特有装束，看着傻乎乎的。



**E. 鬼人案**

全身都是大钉子，以为他是搏击王吗？还真是个“鬼人”。



**F. 秃顶武士案**

秃头是谢顶造成的吗？左手抓着的孩子似乎是诱拐来的。



最终决定稿
XIANGHUA

**A. 乘马服案**

这种中西结合的服装，实在无法令人接受。



**B. 裙装案**

裙子确实很漂亮，但是战斗起来会怎么样呢?碍事。



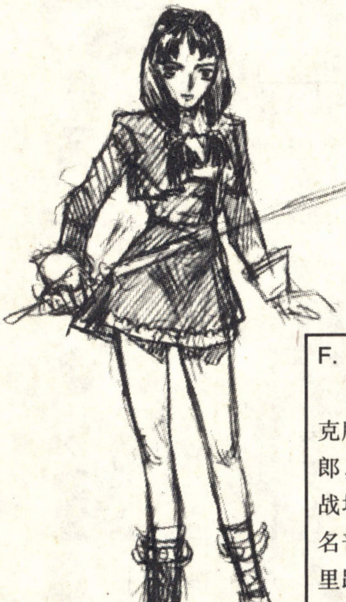
**C. 真空波动使案**

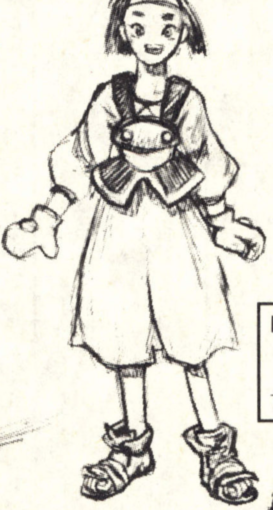
看着还不错，至少比现在的形象要吸引人，只是空手作战太吃亏了。



**D. 轻装战士案**

西洋剑和短裙都是速度的代表，防御力却成反比。





**E. 幼齿少女案**

是出身于杂耍世家吗?



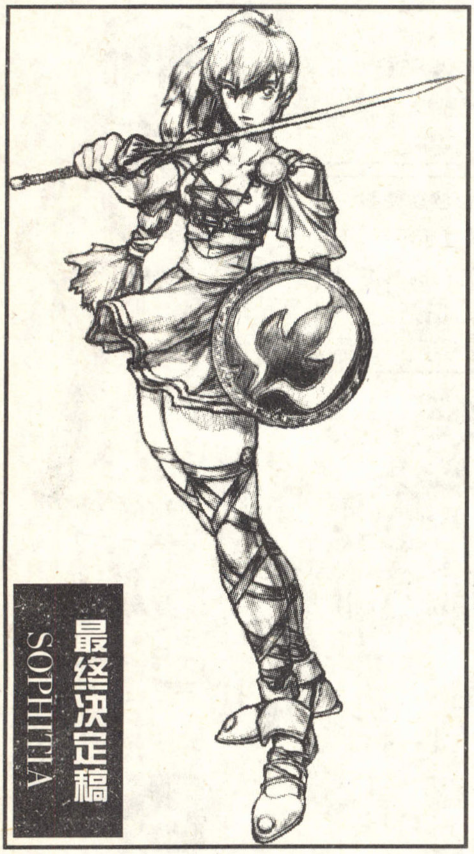
**F. 豪快女案**

形象更像个拿扑克牌算卦的吉卜赛女郎，就这模样也要上战场？如果她只是一名普通的观众或背景里跳舞助兴的人物倒还没什么意见。



**G. 抓髻少女案**

春丽一样的形象，为什么中国的女孩一定要这样的形象？还是作酒吧的侍应合适。



最终决定稿 SOPHITIA



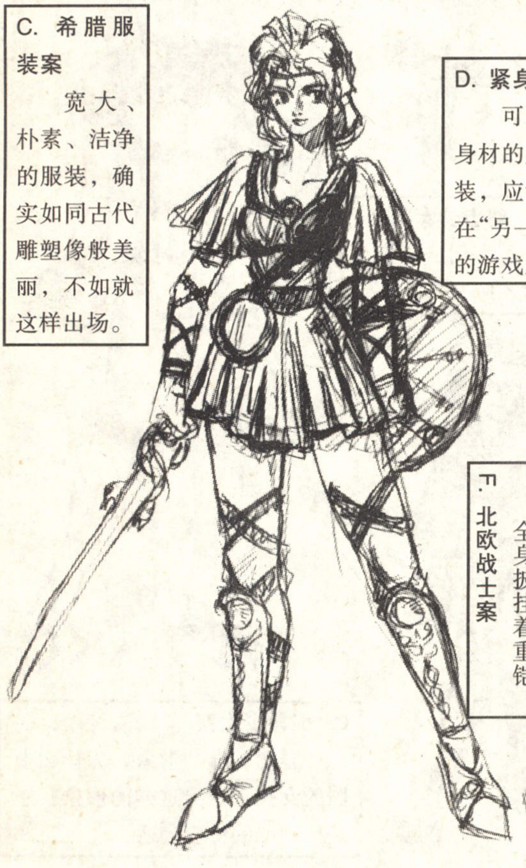
**A. 轻装战士案**

只用两截绳子拴住的衣服，很不可靠，假如有人……



**B. 斗士案**

古朴的希腊角斗士服装，显得非常精悍的样子。



**C. 希腊服装案**

宽大、朴素、洁净的服装，确实如同古代雕塑像般美丽，不如就这样出场。



**D. 紧身裙案**

可以凸显身材的魅力服装，应该出现在“另一类型”的游戏里。



**E. 南欧战士案**

近似罗马时代的服装，搭配适当的花边还有披肩，没有使用确实很可惜。



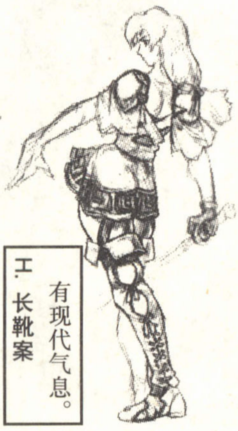
**F. 北欧战士案**

全身披挂着重铠。



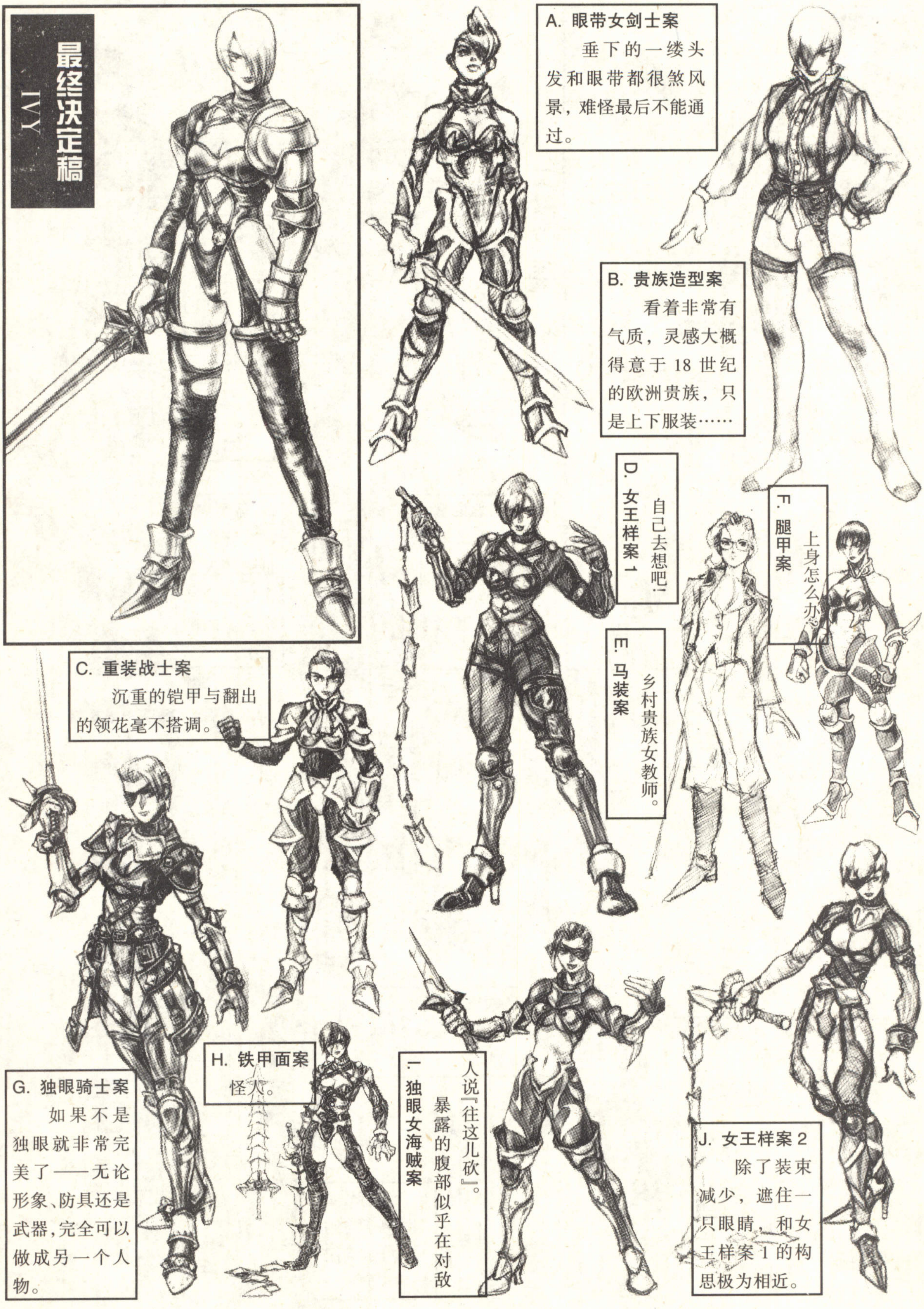
**G. 穿头衣案**

穿着很方便。



**H. 长靴案**

有现代气息。



**最终决定稿**

**IVY**

**A. 眼带女剑士案**

垂下的一缕头发和眼带都很煞风景，难怪最后不能通过。

**B. 贵族造型案**

看着非常有气质，灵感大概得意于 18 世纪的欧洲贵族，只是上下服装……

**D. 女王样案 1**

自己去想吧！

**F. 腿甲案**

上身怎么办？

**E. 马装案**

乡村贵族女教师。

**C. 重装战士案**

沉重的铠甲与翻出的领花毫不搭调。

**G. 独眼骑士案**

如果不是独眼就非常完美了——无论形象、防具还是武器，完全可以做成另一个人物。

**H. 铁甲面案**

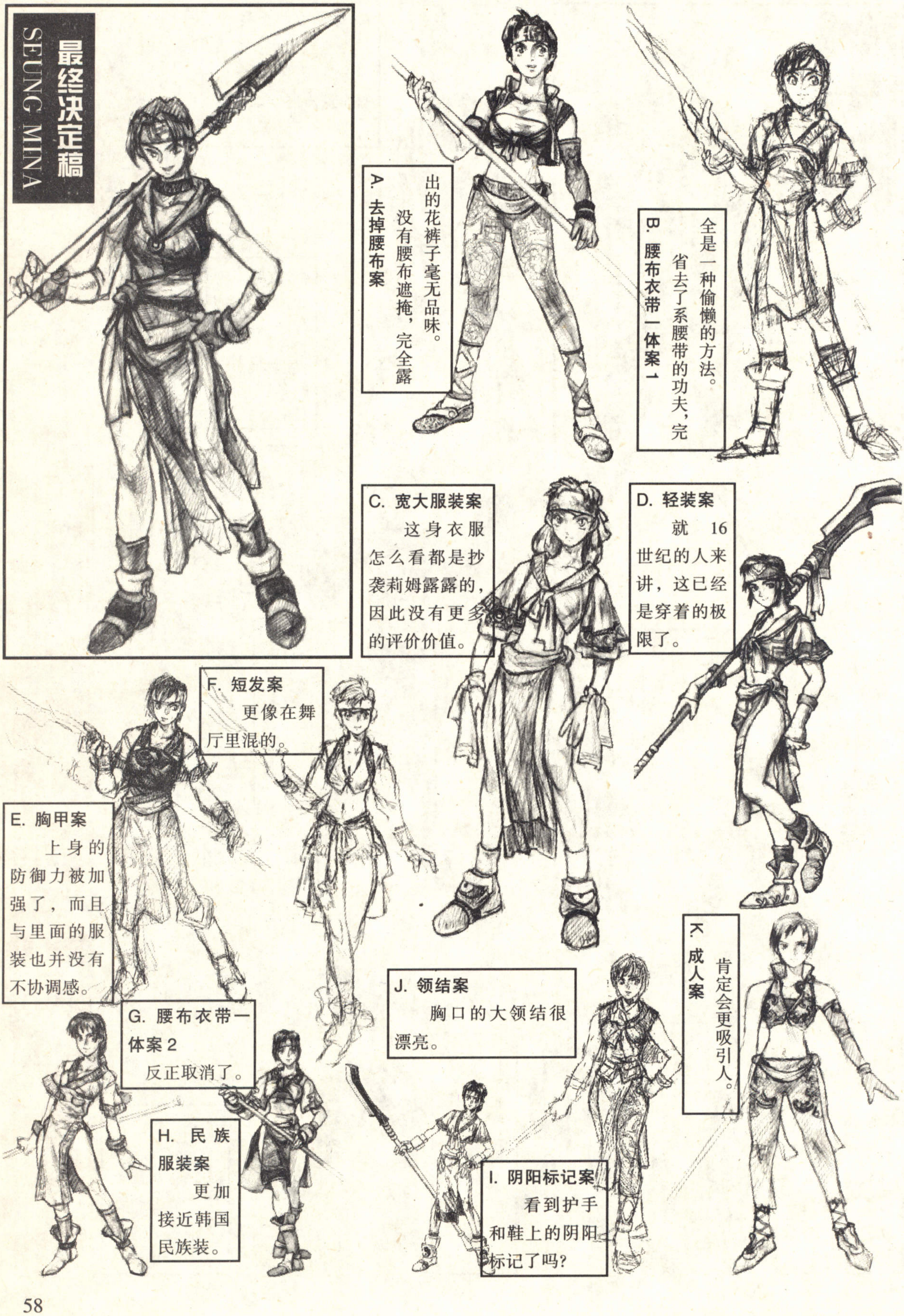
怪人。

**I. 独眼女海贼案**

人说『往这儿砍』。暴露的腹部似乎在对敌

**J. 女王样案 2**

除了装束减少，遮住一只眼睛，和女王样案 1 的构思极为相近。



**最终决定稿**
SEUNG MINA

**A. 去掉腰布案**
没有腰布遮掩，完全露出的花裤子毫无品味。

**B. 腰布衣带一体案1**
省去了系腰带的功夫，完全是一种偷懒的方法。

**C. 宽大服装案**
这身衣服怎么看都是抄袭莉姆露露的，因此没有更多的评价价值。

**D. 轻装案**
就16世纪的人来讲，这已经是穿着的极限了。

**F. 短发案**
更像在舞厅里混的。

**E. 胸甲案**
上身的防御力被加强了，而且与里面的服装也并没有不协调感。

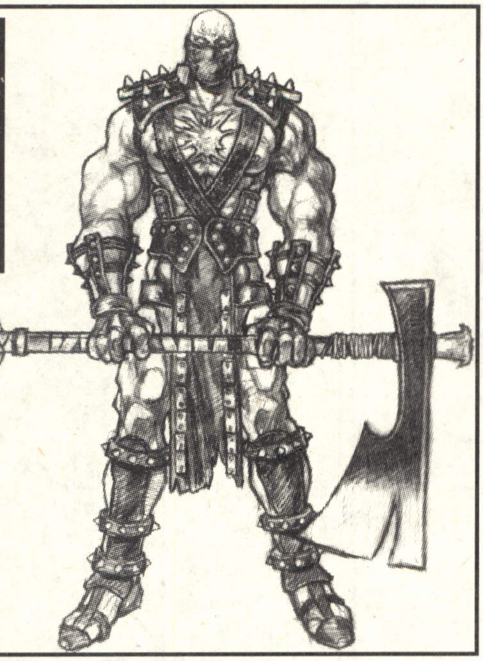
**K. 成人案**
肯定会更吸引人。

**J. 领结案**
胸口的大领结很漂亮。

**G. 腰布衣带一体案2**
反正取消了。

**H. 民族服装案**
更加接近韩国民族装。

**I. 阴阳标记案**
看到护手和鞋上的阴阳标记了吗？

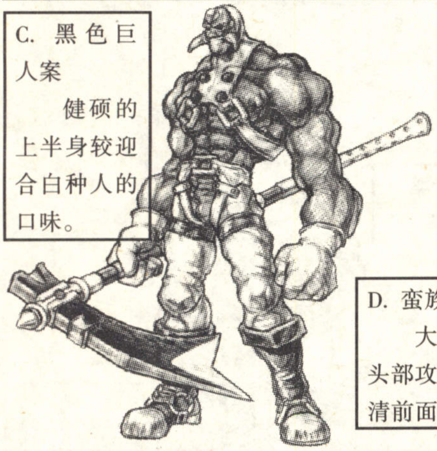


最终决定稿
ASTAROTH

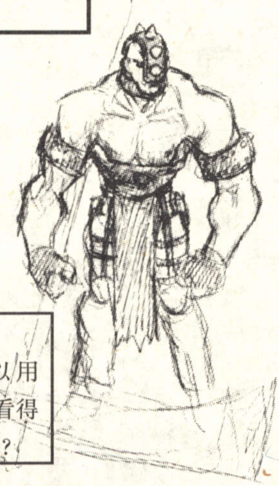


B. 项圈案
带着奇怪的项圈，可以拴在门边吗？

A. 面具人案
带着很没品味的面具，头上的那个东西，确实是长出来的。



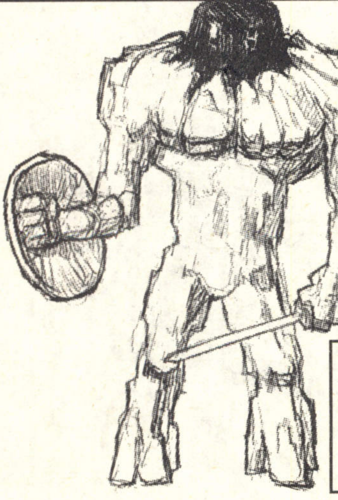
C. 黑色巨人案
健硕的上半身较迎合白种人的口味。



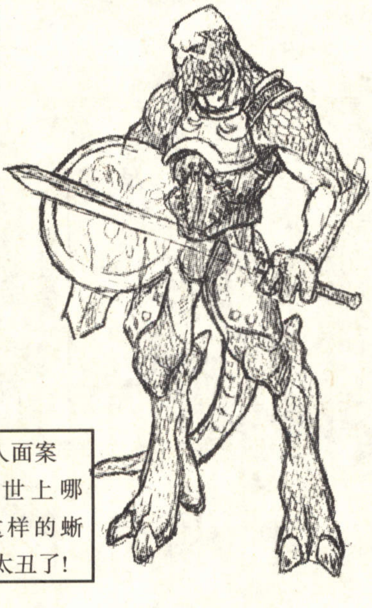
D. 蛮族案
大概可以用头部攻击，但看得清前面的路吗？



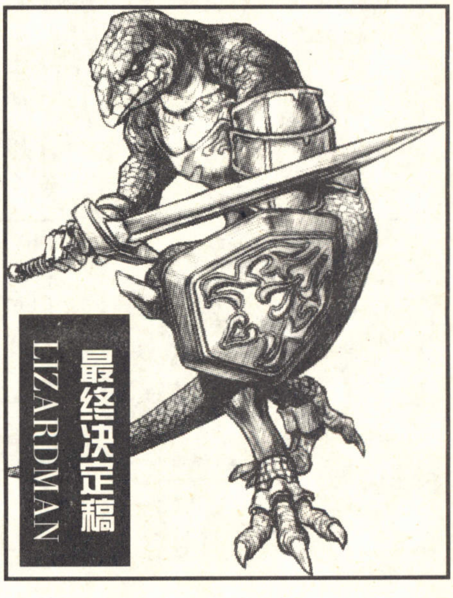
E. 缝合人造人案
由碎肉缝起来的人，肉会变质吗？



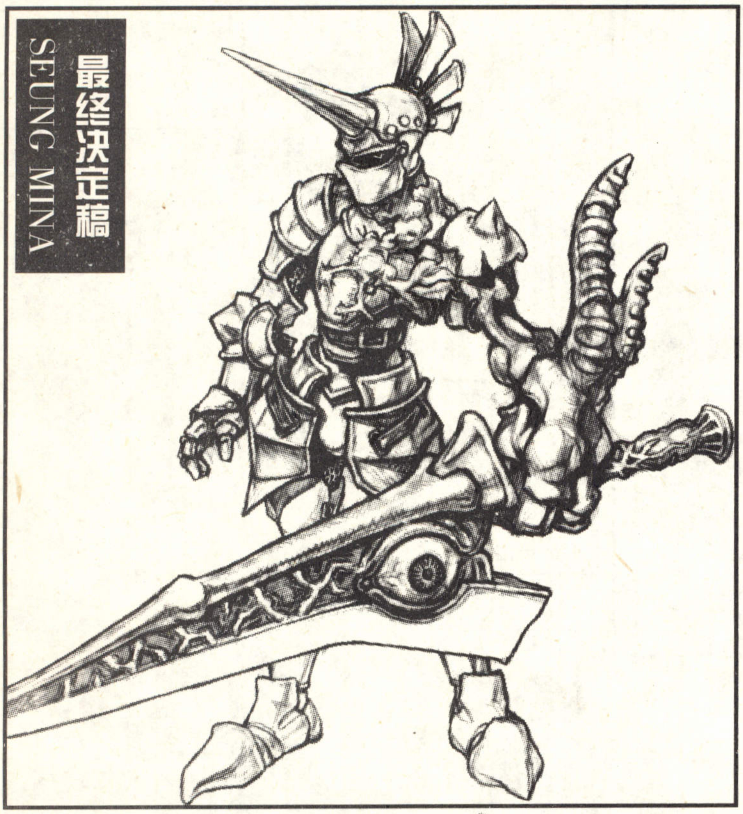
A. 召唤石像兵案
异界召唤来的非生命体战士。



B. 人面案
世上哪有这样的蜥蜴！太丑了！



最终决定稿
LIZARDMAN

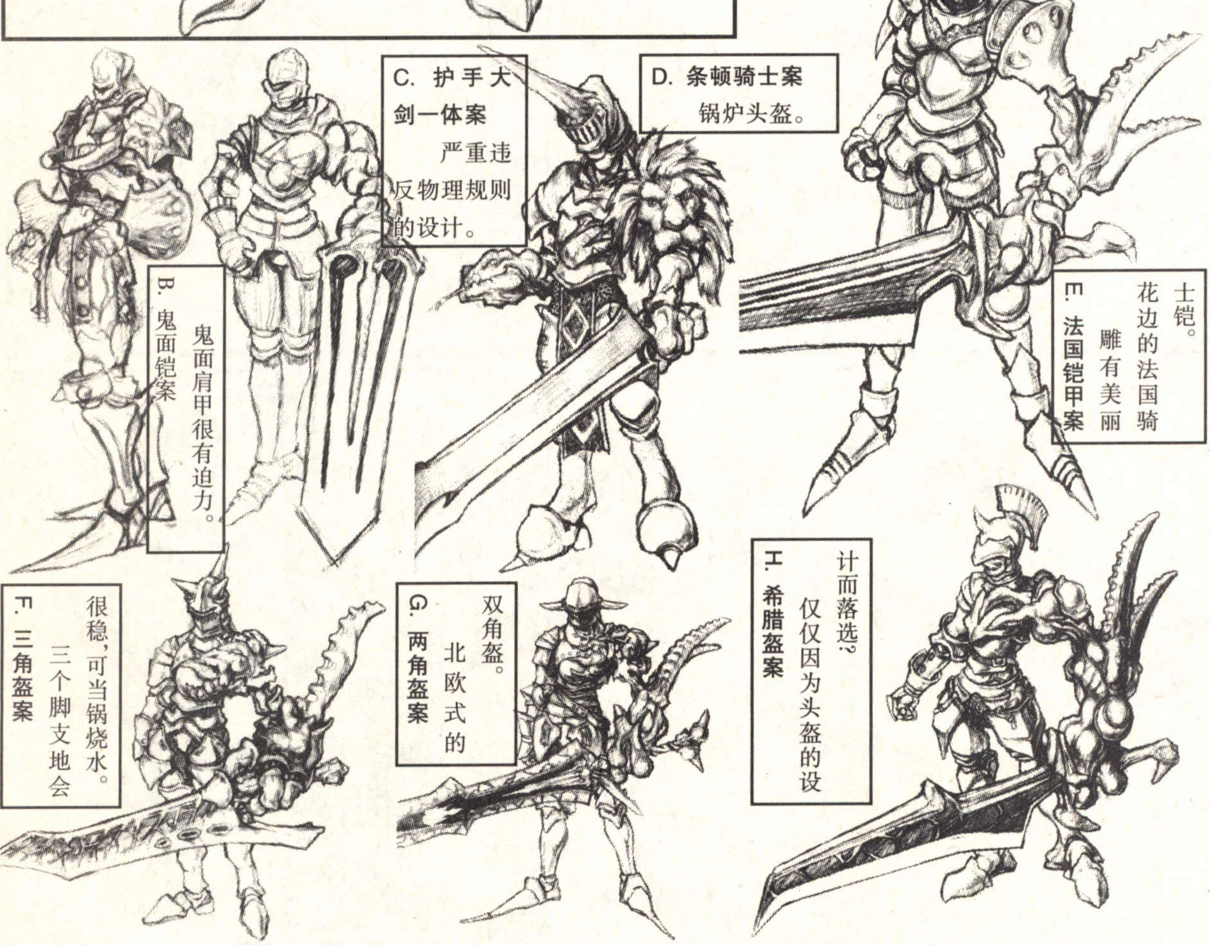


最终决定稿 SEUNG MINA



**A. 死灵骑士案**

全身钉着剑，铠甲上全是淌血的洞，巨大的骑士枪不知是否有应具的威力，鸡头似的头盔很可笑。



**B. 鬼面铠案**

鬼面肩甲很有迫力。

**C. 护手大剑一体案**

严重违反物理规则的设计。

**D. 条顿骑士案**

锅炉头盔。

**E. 法国铠甲案**

雕有美丽花边的法国骑士铠。

**F. 三角盔案**

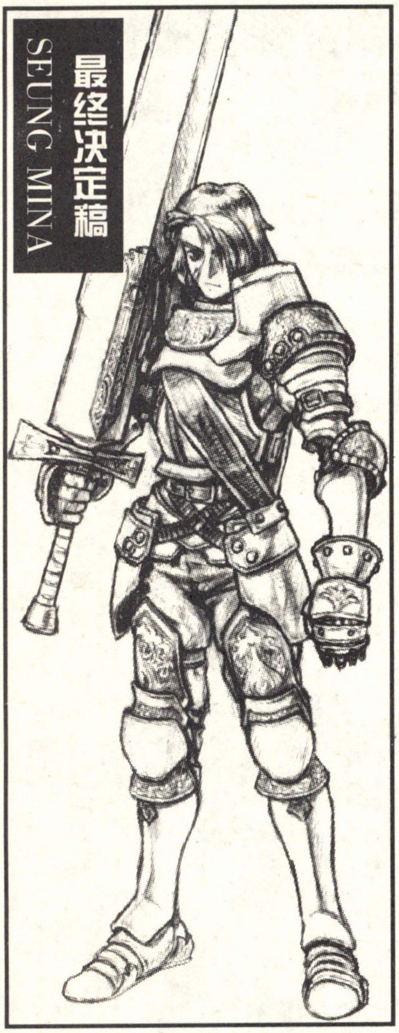
三个脚支地会很稳，可当锅烧水。

**G. 两角盔案**

北欧式的双角盔。

**H. 希腊盔案**

仅仅因为头盔的设计而落选？



**最终决定稿**

SEUNG MINA



**A. 青铠甲案**

轻捷的同时失去了豪华。



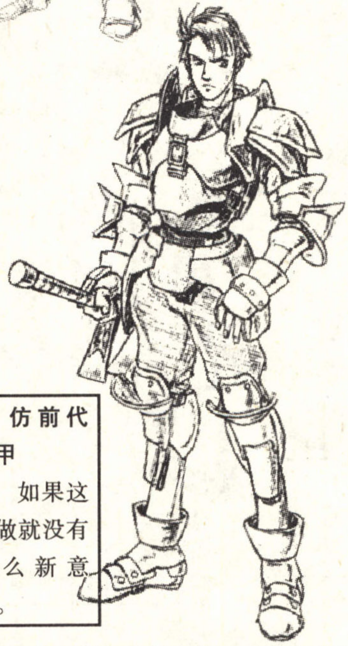
**B. 肩甲变小案**

肩甲变小的同时，颈部防护被加强了。



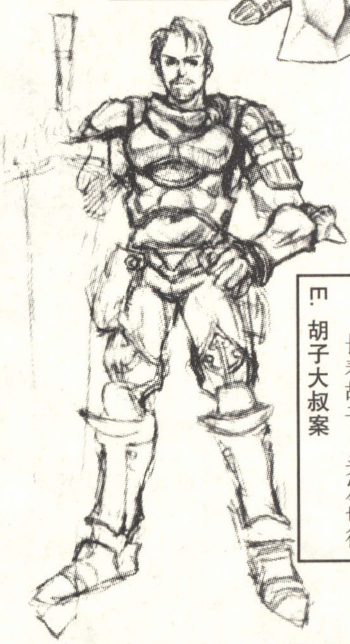
**C. 剑头变宽案**

可以把他调到工兵营，此剑挖土方很合适。



**D. 仿前代铠甲**

如果这样做就没有什么新意了。



**E. 胡子大叔案**

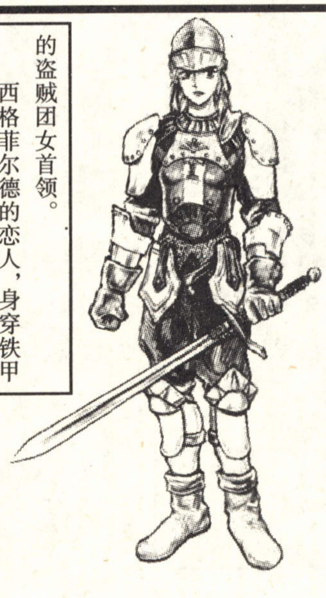
长着胡子，头发也很短，更像个大众脸。

## 最后被用于情节的人物



**F. 浑身重伤案**

铠甲和身上全都是伤痕，不知是胜利的勋章还是失败的烙印。



**赛莉娅**

西格菲尔德的恋人，身穿铁甲的盗贼团女首领。



**金哲焕**

丑陋的面孔，变态的服装，如果成美娜真嫁给他要哭一辈子。

## 直到最后也没被采用的人物



**重装的武士案**
独眼、日式铠甲，这个形象本想用于御剑平四郎，但后来被否决。

**背箱子盗贼案**
决斗时肯定会摔倒。

**中年剑士案**
身穿铠甲的二刀流中年剑士。

**男性忍者案**
会被塔姬的威光压倒。

**吹笛子的少年案**
使用剑与笛子也能算是二刀流吗?

**会扔炸弹的镰刀男案**
手上那把镰刀显然不是用来割麦子的。

**美形剑士案**
又是一个模仿桔右京的形象。

**变态分尸狂案**
除了这两把刀，他还有许多好使的刀具。

**居合老剑士案**
像这样的家伙拔刀的一瞬间就可以干掉他。



**亲卫队长案**
长着张欠揍的脸，莫非来自设计者的仇人。

**兽人战士案**
非常普遍的形象，删除。

**死神剑士案**
上半身浮在空中，不知能否攻击下盘，如果踩到那个下摆，他是否会摔到地上。

**无头剑士案**
会把头抛出去攻击对手吗?

**中国武士案**
手上拿的东西肯定不是锄头。

**暗器男子案**
似乎暗器都藏在袖子里，好像慕诗。

**十字剑女剑士案**
非常难使的武器，如果使砸了就会伤到自己。

**女人造人案**
无须分析。

**链子锤女孩案**
她师父肯定是个虐待狂，根本就是在让未成年人送死。

**炸弹少女案**
这个炸弹令人想起了《炸弹人》系列。

**王家女剑士案**
威武的服装，锐利的宝剑，很有些贵族模样。

# 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花

# 角色专访 VOL.4

# 雪

月华之剑士2

著名街机角色背景资料完全公开!



## 角色档案

讨厌的东西：堕落
喜欢的东西：腌山葵
趣味：演奏琵琶
宝物：被拾来时带在身边的首饰(雪之结晶)
武器：长枪(牡丹)
义史御名方守矢、义弟=枫
家族构成：义父=慨世(去逝)、
常用于作战的手：右手
体重：13贯目
身长：5尺7寸
年龄：19岁
诞生日：弘化2年1月23日
流派：活心长枪流

## 必杀技



▲突进的擦、挑式攻击，非常有迫力，强度也还可以，而且可以升华。



▲"月华之剑士"版的超奥义必杀技，最后一击之后可以追加攻击。



▲向斜上方以冰柱攻击的招术，可使用于连续技。



▲将冰块向对手抛去的招术，"月华2"可用于连续技。



▲在使用中如遭受攻击，可以自动进行反击。



▲"月华"版是三个冰块落下，"月华2"变成了斩击。



▲"月华2"第一次登场的超奥义必杀技，连打键攻击可增加。



▲将对手投向空中，然后追斩的招术。

## 姿式



▲与胜利相反，表情非常沮丧的雪。



▲静悄悄的气氛，像她的名字般沉默的雪。



▲"……像你这样的家伙根本不配跟我打!"



▲将对手视作草芥的一样。

## 衣着

月华第二幕



▲紫底白边的服装非常漂亮。



▲虽然也是白色，却和前作有所不同。

月华之剑士



▲深蓝色非常朴实，枪的颜色也有所不同。



▲这是雪最正统的白底红边服装。

# 关于雪的背景分析介绍!

## 雪的幼年时代

雪是日俄混血(大概如此),母俄父日,生长在日本,说话与常识与普通日本人没有不同,但是自幼的金发碧眼特征与众不同,使她受到周围人的异目。

幼时时光过得很艰辛,悲惨的境遇使她渐渐地将自己的感情隐藏起来,几乎到了自闭症的地步,与双亲的死别……幼时的雪就像是一个被不幸描绘的少女。

## 与新的家庭生活离别

与双亲死别后,被慨世收留,与枫还有守矢一同组成家庭被养育,在此期间雪自身有了很大的变化,她发生变化的契机最值得提起的是与守矢相遇。对雪来说,与守矢在一起是快乐的开始。接着,在“活心长枪术”即将修得的时候,老师慨世说:“比起武术来更应向料理与缝纫方向发展。”雪的才能得到发展,都达到了上乘水准,另外她所操使的长枪“牡丹”是慨世自己制作的,枫的“疾风丸”也是慨世的作品。与幼年时期相反,周围的人给予雪人间之爱,日子被幸福包围。但是不幸很快造访,慨世死了。为此,雪再次成了孤独的人。



## 雪日常的生活



在日本人中,雪的容姿的存在让人注目,日常为了不引人注意而用头巾盖住头发和眼睛,静静地生活。她的爱好是弹琵琶,偶而也可以此积攒生活费,雪的琵琶技艺无从师长,她是自己领悟,所奏之曲也是自己谱曲。

## 封印的巫女——雪的使命

“月华第二幕”里有封印的巫女新登场,虽然雪似生来就具有此宿命,但本人感觉到却花费了不少时间,慨世死后,雪寄住在玄武之翁的住处。从玄武之翁那里得知封印巫女特征的雪持有这样的疑问:“自己不会就是封印的巫女吧!”这便是雪与枫他们沉默之旅的起因。



### ONE POINT LESSON
### 关于雪的问答

问:雪的结晶怎么使用?

答:雪的结晶,是以冰晶为核,水晶是在云中和水蒸气中取得,变成很大的结晶,实际的结晶体积几毫米就很大了。结晶呈放射状伸展开,都以六角为基本形,有针状、柱状、板状,这几种类组合,成不规则的形状,种类非常的多,结晶的形状由云的温度,湿度决定。雪的像征“雪的结晶”很引人注目。

问:关于雪经常使用冰系的武技。

答:雪的武技中,使用冰块和冰片的很多。比较显著的例子“月华”版潜藏奥义“真·雪风卷”就是;对于在上空中翻卷着,刚刚落地后,从上空落下三块大冰块的奥义技。这时落下的冰块后,水蒸气集成雪的结晶,冻成冰雹后落下。普通的冰雹直径大概是5毫米,大个的可达到5厘米,在日本5-6月可见到的自然现象,太正6年,崎玉县落下过3.44米的巨大冰雹,这也是游戏中巨大冰晶的恐怖来源。



### 相关人物

**枫**

“月华”中,以他的暴走为开端,雪开始了寻找枫和守矢的旅行,打倒嘉神后,他到玄武之翁处继续修行。

**御名方守矢**

雪的义兄,是被雪寄托希望的人,和他在一起是雪最幸福的时刻。

**慨世(黄龙)**

收留失去双亲的雪,并授其活心长枪术,曾被嘉神杀死过,数年后作为黄龙复活是握有雪命运钥匙的人。

**嘉神慎之介**

杀死慨世的人,“月华剑士”中,令雪踏上旅程的人,“月华第二幕”,这个关系已变弱。

**玄武的翁**

“月华剑士”事件后,雪寄住在他处,继续修行,“月华第二幕”中依据他的指示,雪再次踏上旅程。

**刹那**

雪调查地狱门时出现的剑士,持有封印地狱门力量的人,为此而生,背负诅咒命运的人,和人际关系比起来,命运上的连系使二人更……

# 关于雪的背景分析介绍！



## 设计者的采访

到现在虽然是通过了一项工作，但几个月来的人物创作，我深爱的作品。“月华第二幕”被弱化，决战时使用雪，谁使用雪都会高兴，看到对战时雪失败的样子，会有忧郁的感觉。虽然我是她的设计师。

Q：雪是以某人为模特（原形）吗？

A：没有特别的，只是决定设计出“姿态优美的人物”。

Q：请教有关雪诞生起因的情节。

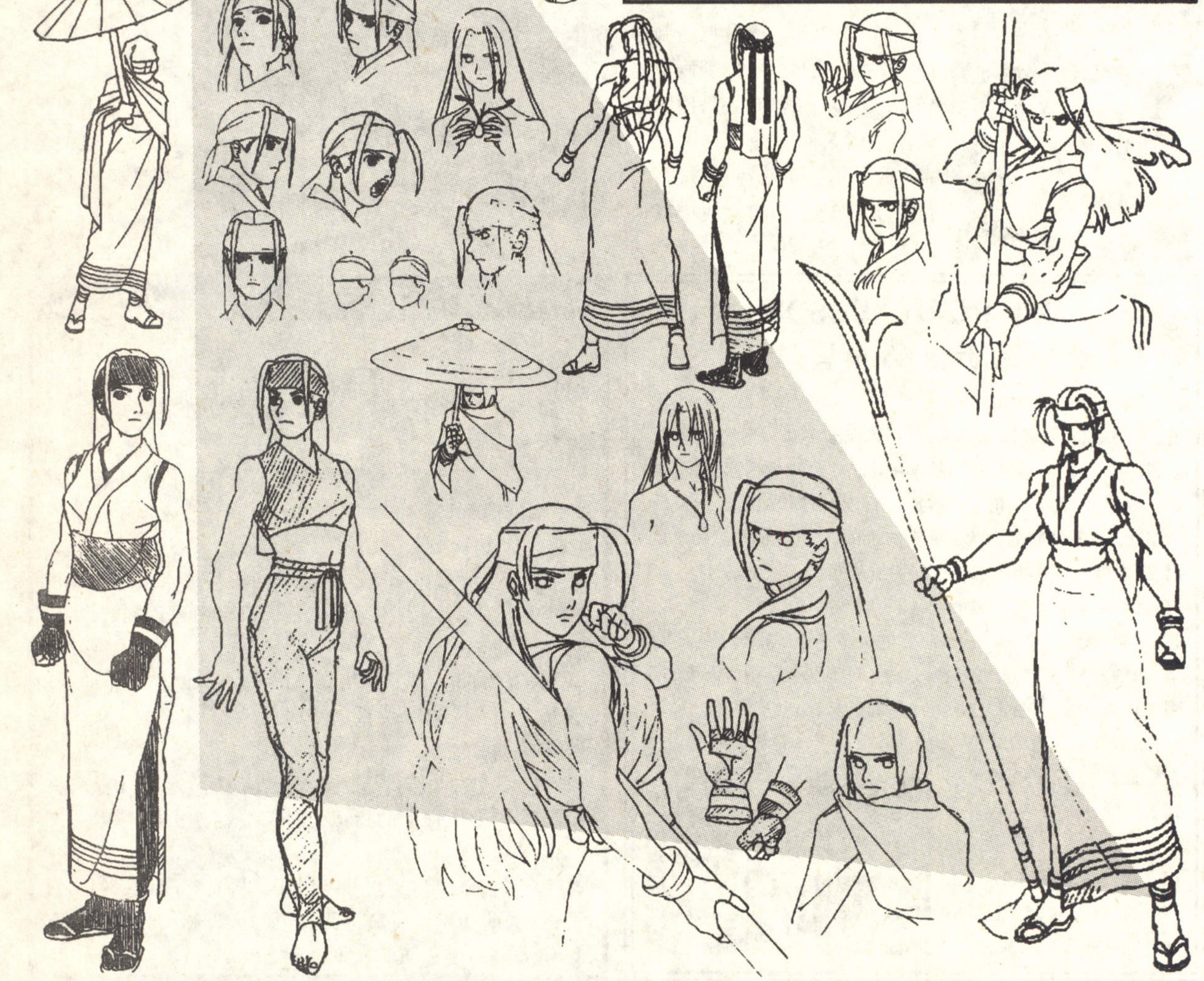
A：当初己指定好是使用枪的金发女性，设计时也反复考虑，当初并没有决定枫、守矢、雪三人是义兄弟的关系。

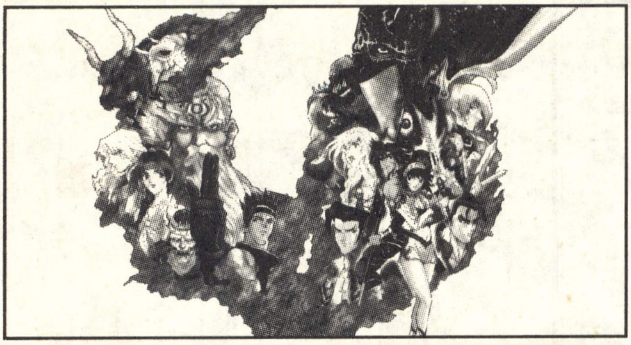
Q：雪身上佩带的首饰（膘子上）是什么时候有的。

A：与慨世相遇时，身上就应该有了，不知何时就有了的，大概是从母亲那里得来的。

Q：雪喜欢吃“腌山蔡”，怎么想的呢？

A：从文字上讲，腌山蔡营养价值高，含大量维他命 C 和碳酸，在慨世家里，每天饭桌上都要有。





# 片尾欣赏 VOL. 7

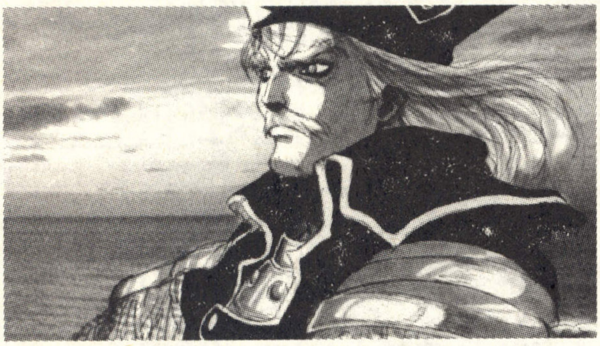
# 魂之力量

"能够超越历史与世界、永远流传下去的唯有剑与魂的传说。"

——中世纪末期传说 作者不详

令所有在大西洋航行的人们惊恐万状，对这个大航的时代构成威胁的大海盗塞文提斯在红莲火焰的包围中怒吼着倒下了，以为恐怖已经结束，人们又开始了放纵的生活。然而，不久之后的今天，那双本应成为灰烬的枯手，再度伸向了那柄邪恶的魔剑——SOUL EDGE……

## 往 事



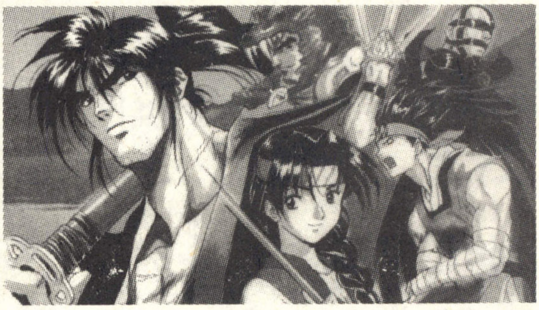
邪剑 SOUL EDGE 的宿主大海盗塞文提斯，被自己所率领的海盗集团部下所杀死，这群失去了指挥的叛乱份子又将海盗船队所驻扎的港口也洗劫一空，大批的无辜平民倒在了血泊之中。

众多的怨魂为吞食灵魂的剑注射了新的力量，塞文提斯也借着这股狂暴气息与邪恶的欲望得复生。他隐藏在一个叫作"黑色之尾"亭的地方进行休整，在黑暗中为新的'邪剑之子"的诞生做着准备。

就在塞文提斯隐没的二十余年里，邪剑的波动翻山越海传到了世界的各个角落，所有拥有力量的人们都感受到了这微小的讯号。

"这是可以将祖国从苦难中解放出来的救国之剑!""这是可以令祖国战无不胜的最强武器!"

被历史与命运所愚弄的人们，在剑的魅惑下走上了追求 SOUL EDGE 的道路。





有些人由于怀着不洁净的目的与私欲而被邪剑打倒，他们的灵魂也被打败，他们被 SOUL EDGE 所吞食，成为了剑的食料。

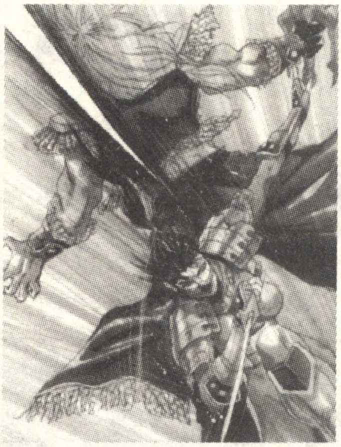


然而，这些塞文提斯的挑战者中也有人敢于违背这命运的浊流。受到煅冶神启示的美丽女性，圣战士索菲亚就是其中之一，她在与塞文提斯的战斗中奋力击碎了两把邪剑里的一把。



## 壮绝的战争！

不幸的是，邪剑爆裂时的碎片使索非亚受了重伤。就在邪剑挥向她时，“暗之猎人”塔姬鬼魅般地出现在索菲亚之前，用同为邪刃的“灭鬼丸”挡住了这一击。



失去其中之一的双剑均衡被破坏，已经苦战一日的塞文提斯力有不逮，“灭鬼丸”给予了他致命一击。这场壮绝的战斗似乎以塔姬的胜利而告终。



倒下的塞文提斯被红莲这火焰所包裹，在皮肉燃烧的焦臭味中雄叫着，筋疲力竭的塔姬抱着索菲亚逃离这里。



为寻求“复仇之剑”而来的西格弗里德望着已经失去人形的大海盗，嘴角不自觉地泛出邪气十足的微笑。



妖异美丽碧蓝眼眸的巨剑少年获得了胜利。尸体从内部再次开始燃烧，这次喷射出的是地狱的业火。



从尸体里将邪剑取出的瞬间，那尸体突然在惊愕中站了起来，地狱的业火好像暴风般将他包围了起来。



失去宿主，暴走状态的邪剑 SOUL EGDE 迅速地渗入了西格弗里德的身体，他那扭曲的精神瞬间就被邪恶所占领。少年绝望的叫声在邪剑上出现的无数面孔的凄厉悲鸣中消失了。



## 屠杀的开端！

在这个夜里，许多人都看到了海岸彼方直冲云霄巨大的光柱，目睹了那一瞬间之美景的人们并不知道究竟发生了什么，也不知道将要发生在他们身上的残杀……

## 新一代战士们的结局





### 克利克(KILIK)

获得胜利的他并未能阻止邪剑之炎的飞散，强烈的气息再度播散向四方。克利克收敛起强大的力量，静静地闭上了双眼。"哞·婆娑罗·塔啦玛·克里古"守卫他身体的末法镜突然弹开，同时将邪恶的火炎封印了起来。自身之邪气也终于被术法所抑制，一切都过去了。深感自己不足的克利克又踏上了艰苦的修行之旅。他那遥望远方的双眼，映出了苍穹的颜色。

### 香华(XIANGHUA)

与破灭的波动相呼应，她的护法剑也露出了真实的姿态。

剑给予了她无与伦比的力量，她为剑注入了清纯无垢的灵魂。在这人剑合一的冲击之下，邪剑如同玻璃一样碎裂，胜利的时刻到来了。翻滚的乱云像被刀割一样分开，曙光丝般透出。

"这样可以了吧……妈妈！"望着天空，她美丽的双眸眯成一条缝。









### 马克西(MAXI)

为消灭邪剑所付出的代价实在是太大了。

"喔……你来晚了……""你……胜利了，马克西""我……胜了……。多多保重……克……利……克……""马克西！"

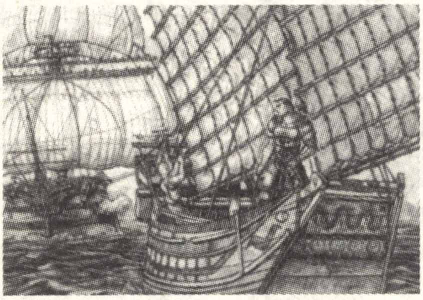
克利克默默地站在船头，云在海风的吹动下不断改变着它的形状。"你应该为我高兴啊！"飘渺的云好像替海的儿子马克西回应着悲伤的克利克。

### 御剑平四郎(MITSUNUGI)

经过无数次的战斗，御剑得到了邪剑SOVLEGDE。归国的途中，他所乘坐的船遭到了海盗船的袭击。顽强的海盗将御剑围在了中间，面对众多的枪口，他露出了不屑的微笑。

"一对一的战斗我已经玩腻了……今天就试着同时斩杀多人吧！"

身为战国名保镖的武士，从此再也没有了消息。









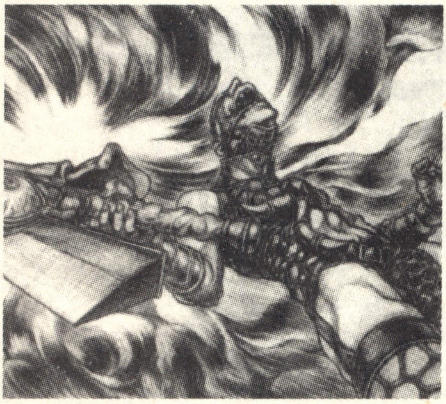
### 塔姬(TAKI)

"邪气……散开了！！"

灭鬼丸像撕裂布帛一般将最后的敌人切成了两半。与敌人相同的、充满邪气的兵器在塔姬的操作下，对主人并无半点的影响。与邪剑相撞而产生的鸣动很快就停止了，灭鬼丸又恢复了平静。

"一切都结束了。"

她优美地扭动了一下身段，作出了胜利的宣言："封魔完了"……







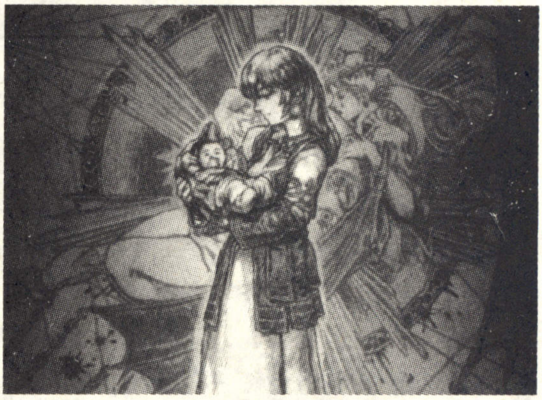
**沃尔多(VOLDO)**

拿到邪剑的他，并没有感到一般战士当有的无比的亢奋。相反，他的心中泛起的却是凄凉的感觉。"委身于剑吧……"这个令人怀念的声音在他的头脑中回响着。此时，痛苦与悲哀都荡然无存，对过去的记忆又回到了他的脑海。现在，他依照主人的愿望，得到了永远的幸福，在那谁也达不了的黑暗空间……

**索菲亚(SOPHITIA)**

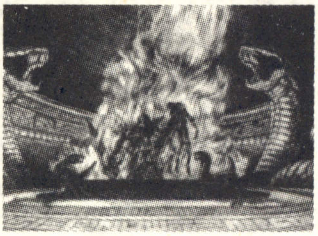
完成了煅冶神委托的索菲亚回到故乡，与恋人举行了盛大的婚礼，街边的人们都为这对年轻、美妙的眷属祝福着。岁月流逝，新的生命经过长期的孕育诞生了。"这是我所得到的，也是神赐予我的最大的幸福……"不知是不是听懂了母亲的话语，怀中的孩子露出了甜美的微笑。









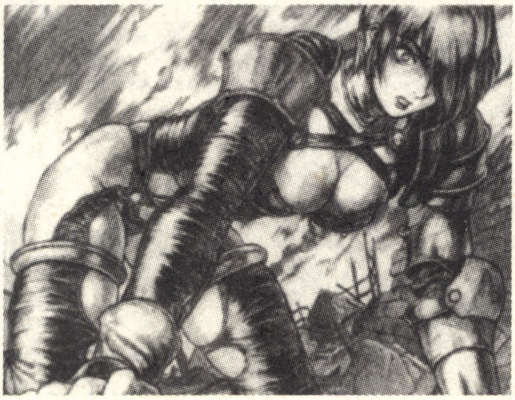


**阿斯特瑞斯(ASTAROTH)**

从战场归的阿斯特瑞斯为他的主人带了沾满鲜血的邪剑。"噢，你来了！我的英雄，你为我带来了什么？啊，原来是它，这可以超越神的力量，终于是我的了！！怎么……我怎么了……"凄声大叫的大神官被多克与阿斯特都被红莲的火焰包围了起来。阿斯特瑞斯的真正意图是什么？后来又发生了什么事？没人知道。

**亚维(IVY)**

"噢！我赢了……"战斗的结果，使她更加确信最初的预感。邪恶被讨伐，邪剑的鸣动也停止了，而曾经引起鸣动的，正是亚维体内流淌着的带有邪气的血。即使是如此坚强的亚维，也不知是否应该抵抗不接受这个事实的心情。但是，诅咒之锁毕竟已然打开，她心中也得到了解放，新的历程在默默的祝福中已开始了。








**黄星京(HWANG)**

在同邪剑化身的战斗中，黄星京身负重伤，及时赶到的成美娜搀扶着他走出已经一片瓦砾的战场。"我一个人可以走。""不许强。""……可是……""共同创造传说吧，用我们的手挽救祖国！"灼热的战士们向着战争永无休止的海面进发，为了祖国，为了人民。在浴血奋战之后日军终被赶走，后世的人们永远地记住了名将李舜臣和他的部下们。

**成美娜(SEUNG MINA)**

最后的敌人终被打倒了。"我们的国家一定会得救的！""啊……黄星……"

美娜的脸颊涌上了一片红晕，不好意思的想把手从黄星京的手中拔出来，但全身发软，一点力气都使不上。

回家之后，一个新的难题出现了，隔壁金家的金哲焕带来了大量的彩礼："美娜，和我结婚吧！"







**吉光(YOSHIMITSU)**

"恶鬼，看看到我刀锋上人血造成的锈迹吧！"吉光的白刃消灭了邪剑。邪剑的光辉在电光之中消逝了，而他的爱刀却闪烁着妖异的光芒。"我的刀也是邪剑……不可能！这上面可是铭刻着我高贵名字！"以帮助贫弱为己任的他，成为了义贼集团的初代首领吉光，勇名在国中流传着，众多的好汉聚集在了他的身边。

**洛克(ROCK)**

激斗的结果是，那依提普终于被救了出来，并随他一同到了母亲般的荒凉大地。那依提普坚难地举起洛克的巨斧，向天空高喊："别担心，洛克，我一定也会成为像你一样的战士！"

数年后，那依提普长成了强壮的战士，每当他抬头仰望巨大的云层时，就会想起洛克的话。

"去修行吧，寻找属于你的魂！"







**蜥蜴人(LIZARDMAM)**

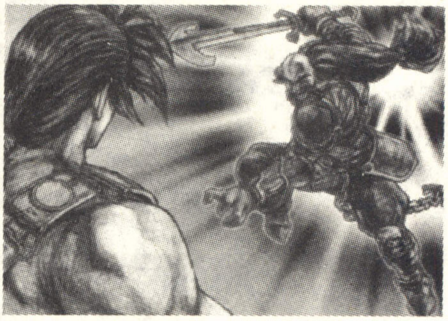
众多被解放的灵魂，消失在了深远黑暗的天空。完全的力量、纯粹的狂气、根本的破坏冲动……经过死斗浑身是伤的蜥蜴人，从恶梦之中觉醒了过来。为了寻求新的破坏与杀戮，他向天空发出了壮绝的嚎叫。

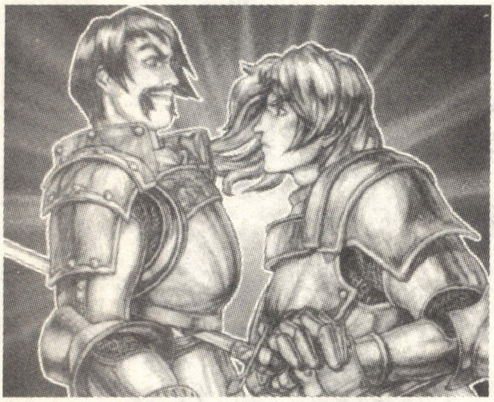
在他的动员下，大量的异形战士在月夜聚集起来。他率领这个冷血的兵团，寻找着下一个猎物。

**玛斯特(EDGE MASTER)**

寻找 SOUL EGDE 的漫长旅行结束了，克利克拖着疲惫的身躯回到了老师的身边。"啊克利克，你已经很好地完成了试练。""是，老师。""喂，等一下，先不要走。""老……老师，你这是什么姿式！""我的体内也有一股邪恶的气息，但我自己无法消灭它。来，用我教授你的方法将我打倒，消灭掉它！来呀——"











**尼科特米尔(NIGHTMARE)**

这个时刻还是来临了。吞噬了无数勇者的邪剑，化成了他亡父的模样。

"我亲爱的儿子……？""父上……""这只是剑所幻化出的我的形象，过一会就会消失的。你要好好反省你的过去，不要迷失自我呀！"

尼科特米乐又开始了无止境的旅行。与过去不同的是，现在的他背负着亡父的遗志与赎罪的大十字架……





**西格菲尔德(SIEGFRIED)**

幽深的峡谷就在脚下，强烈的山风吹拂着战袍，发出"猎猎"的响声。在风中，西格菲尔德的心无比激荡难平。幼年的回忆、父亲的勇姿、满怀信心的目光还有黑色的风……

"西格！三年之后，你也会成为勇敢的骑士！"

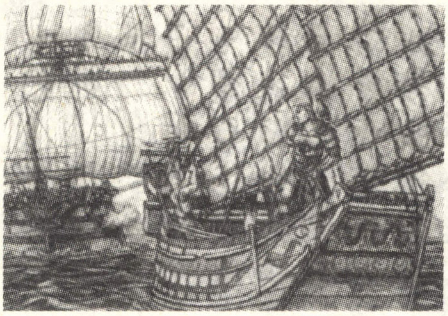
关怀的面孔，熟悉的面孔。"黑风"似乎还健在。

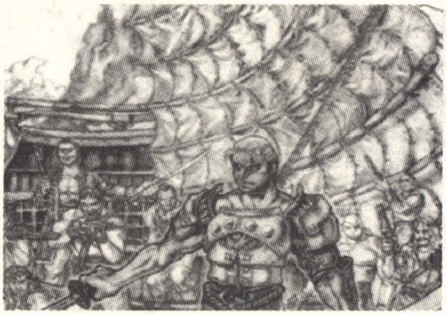
"魔物出现了！""上吧！！"

现在，新的风吹起了

**阿斯瓦尔(ARTHUR)**

与修罗化为一体的他，将邪剑 SOVLEGDE 拿在了手中。归国的途中，他所乘坐的船遭到大批海盗的袭击。在顽强海盗的包围中，阿斯瓦尔面露笑容："海贼们，叫你们见识一个我剑上人血弄出的锈迹吧！"阿斯瓦尔手执邪剑冲了上支，海面上闪耀着刺目的光辉。一只眼的碧眼男子传说和雄姿，至今还在流传着。





电子游戏广场

# 完全攻略





收录热销游戏的最快攻略!

# SD高达G世纪ZERO

完全攻略(上)



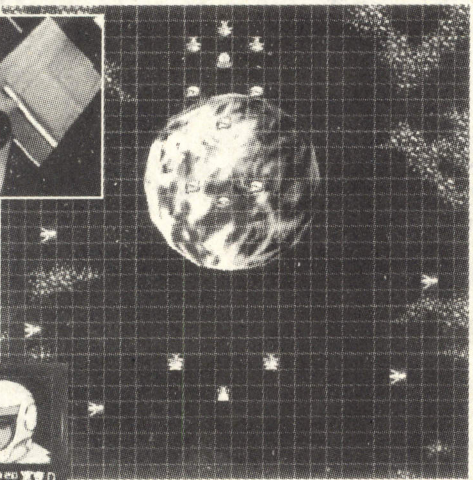

机种:PS 厂商:BANDAI 类型:SLG 媒体:CD-ROM×2

## 第1话 发端~放たれたメギドの火~

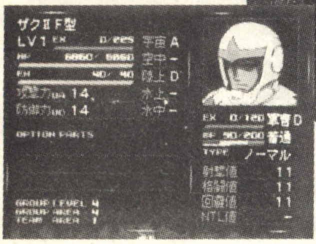
机动战士高达(TV版以前)

| 出击可能部队数 | 0 | 占领据点 | 前半…5 后半…7 | 事件MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 7人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



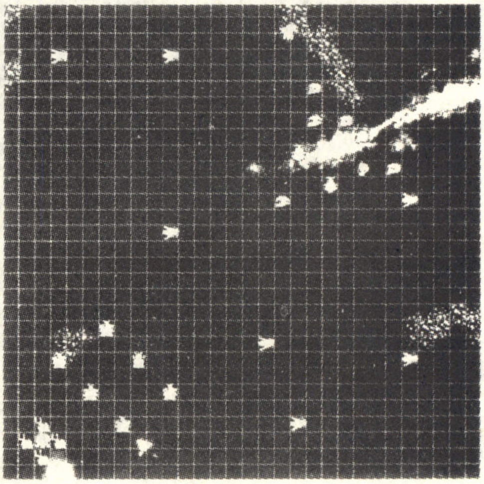


殖民卫星阻止才会引发游戏后半的出现，想多获得经验值的朋友务必让事件发生。



胜利条件：3回合以内将敌方殖民卫星的落下行动阻止
败北条件：自军被全灭

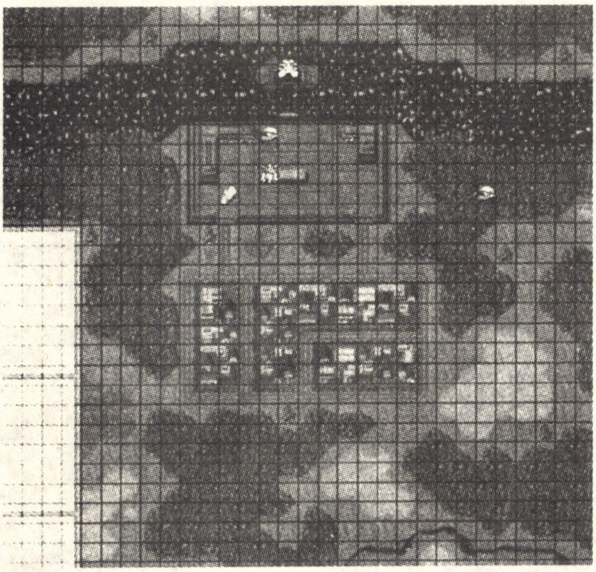
胜利条件：ムサイ级战舰消灭
败北条件：自军被全灭
　　　　　自军大本营被占领



## 第2话 ガンダム大地に立つ ~V作战の发动~

机动战士高达

| 出击可能部队数 | 占领据点 | 事件 MOVIE | 过关后的志愿兵 |
|---|---|---|---|
| 1 | 前半…0 后半…4 | 有 | 0人 |



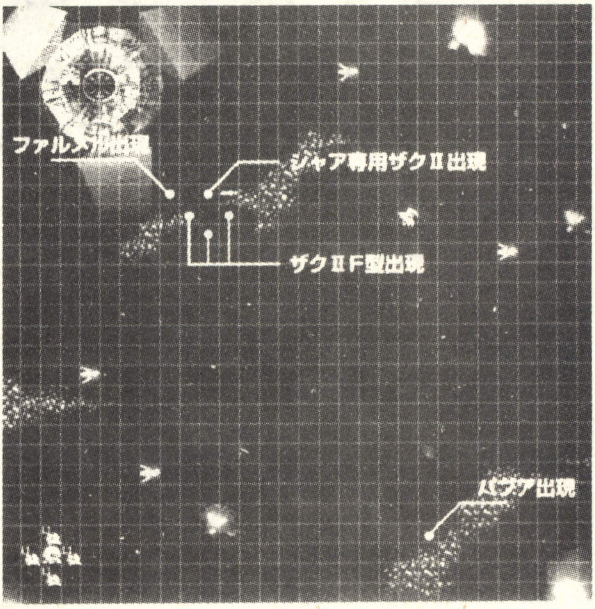
胜利条件:敌军全灭

败北条件:高达被击破　母舰白色要塞的击沉

事件发生:アムロ将シーン击破后与デニム对决

胜利条件:敌军全灭

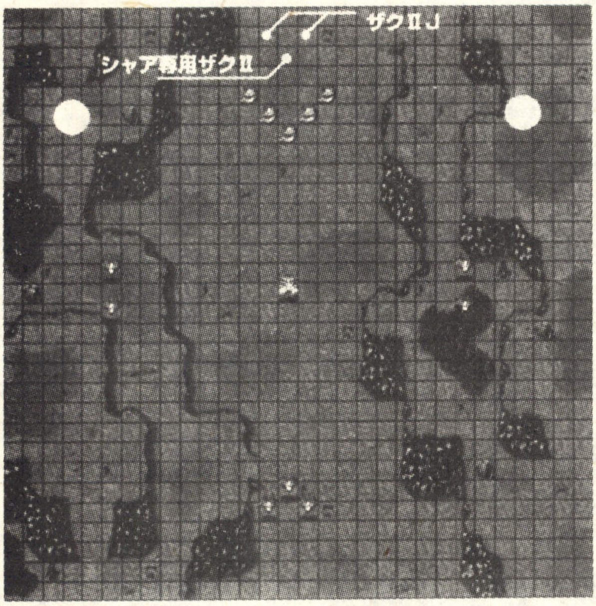
败北条件:母舰白色要塞的击沉　自军大本营被占领




## 第3话 ガルマ出击す ~ジオン协威~(上)

机动战士高达

| 出击可能部队数 | 占领据点 | 事件 MOVIE | 过关后的志愿兵 |
|---|---|---|---|
| 2 | 前半…4 后半…0 | 无 | 0人 |

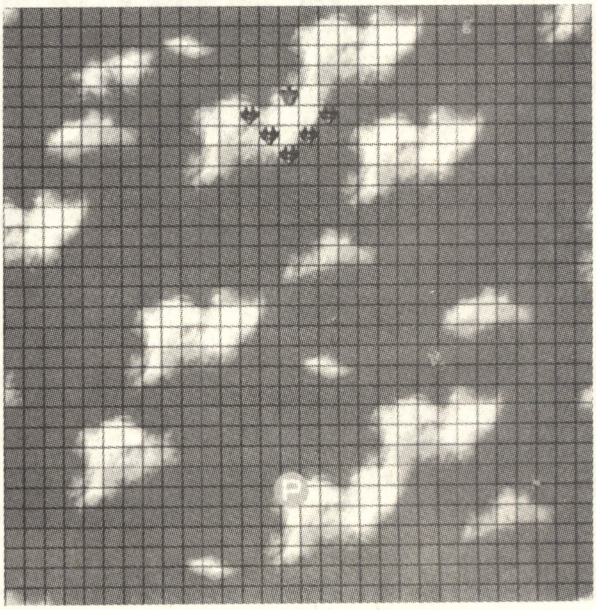



胜利条件:敌军全灭

败北条件:母舰白色要塞被击沉

事件发生条件:アムロ将ガルマ击沉

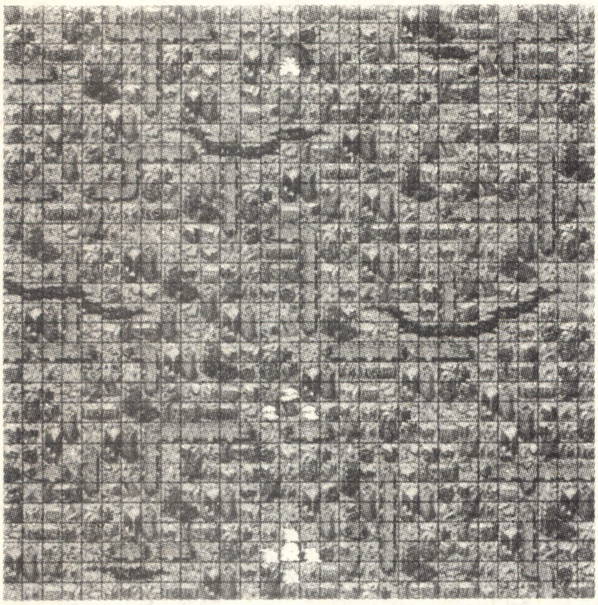
只有发生此事件才会引发后面的战斗。



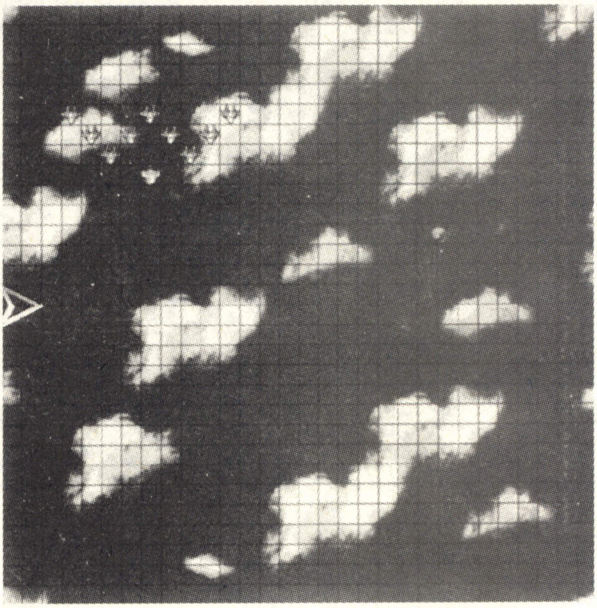
## 第3话 ガルマ出击す ~ジオン协威~(下)

机动战士高达

| 出击可能部队数 2 | 占领据点 前半…4 后半…0 | 事件 MOVIE 无 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|



本关敌方登场的母舰拥有空中轰炸的能力，因此可以考虑携带一支空中部队。



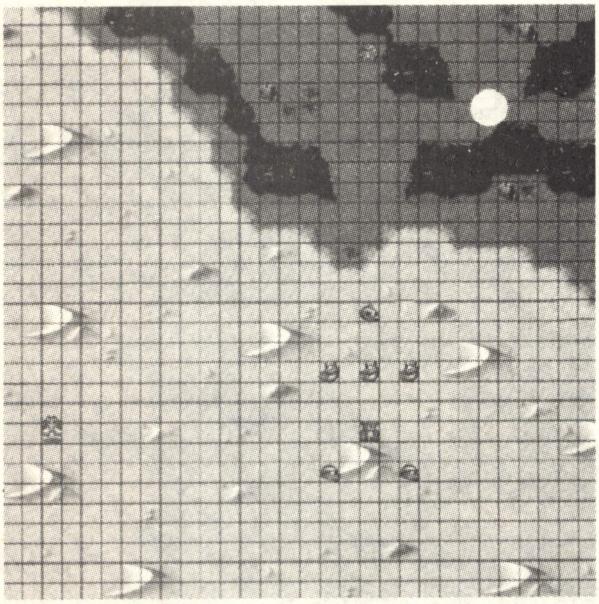
胜利条件：敌军全灭

败北条件：自军被全灭　　自军大本营被占领

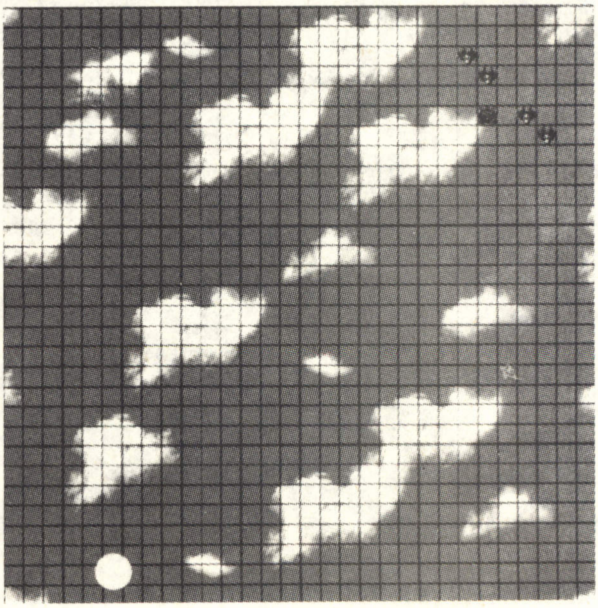
## 第4话 苍い巨星 ~激は斗僧しみ深く~(上)

机动战士高达

| 出击可能部队数 2 | 占领据点 前半…3 后半…5 | 事件 MOVIE 有 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|



事件发生条件：アムロ将コズン击破后，再让セイラ把ランバ消灭。



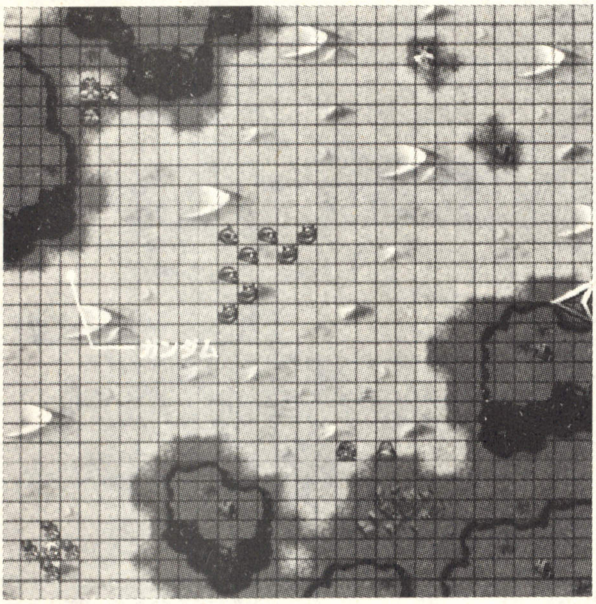
胜利条件：敌军全灭

败北条件：セイラ被击破

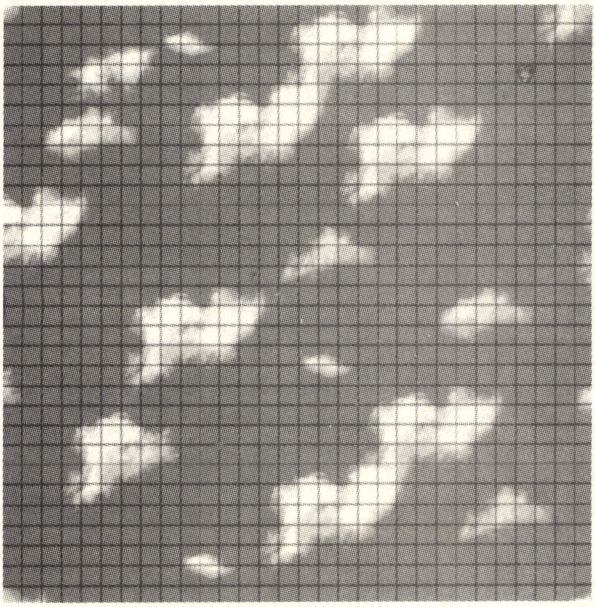
## 第4话 苍い巨星 ~激は斗憎しみ深く~(下)

机动战士高达

| 出击可能部队数 2 | 占领据点 前半…3 后半…5 | 事件 MOVIE 有 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|




事件发生以后，阿姆罗将会在后半段的战斗中消失，因此保卫白色要塞的任务就要交给玩家的母舰了。



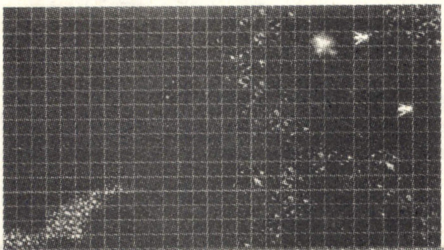
胜利条件:敌军全灭

败北条件:母舰白色要塞被击沉　　自军大本营被占领

## 第5话 二人だけの战争 ~出会い

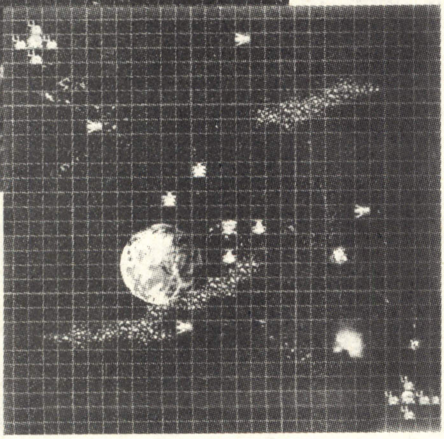
机动战士高达第08MS小队

| 出击可能部队数 2 | 占领据点 8 | 事件 MOVIE 无 | 过关后的志愿兵 4人 |
|---|---|---|---|



胜利条件：敌军全灭或者将敌军的大本营占领

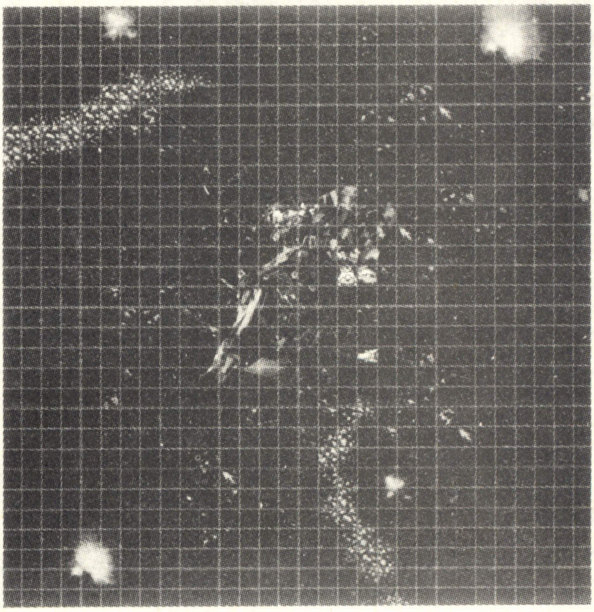




败北条件：联邦军宇宙输送舰被敌人击沉　自军大本营被占领

事件发生条件:シロー将アイナ击沉

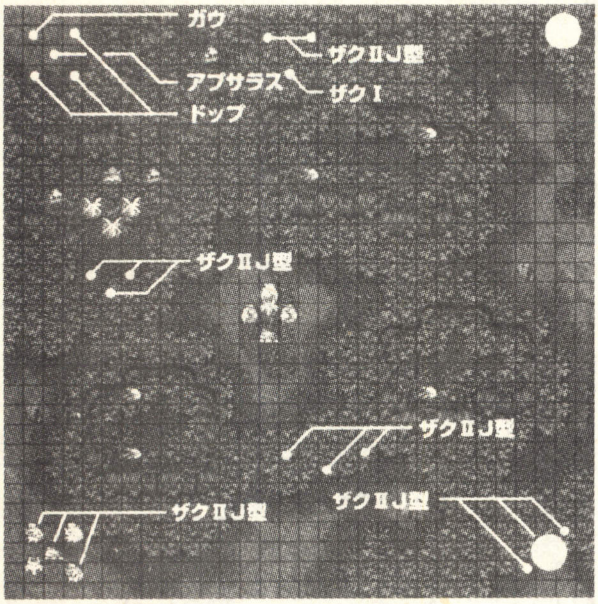
事件发生后,有追加的地图出现,这里会发生情节。



## 第6话 头上の恶魔 ~再会~

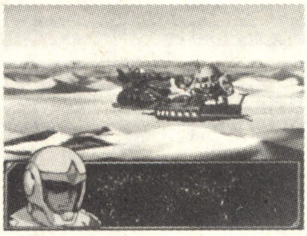
机动战士高达第08MS小队

| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 3 | 事件MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 4人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|




胜利条件：敌军全灭

败北条件：自军被全灭



▲▶事件发生以后，看过"08MS小队"的朋友应该知道，以后便会是阿布撒拉斯的登场。增援的敌人实力也很强，要小心应付。

事件发生条件：

将地图中的全部炮塔破坏后，事件会发生（注意：禁止使用机体以及母舰中的MAP兵器）。

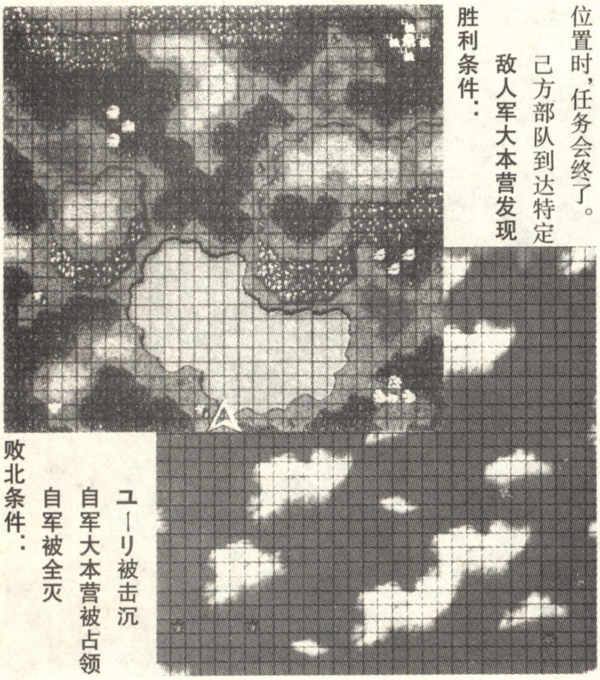





## 第7话 最前线 ~军务と理想~

机动战士高达第08MS小队

| 出击可能部队数 | 3 | 占领据点 | 2 | 事件MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



胜利条件：敌人军大本营发现

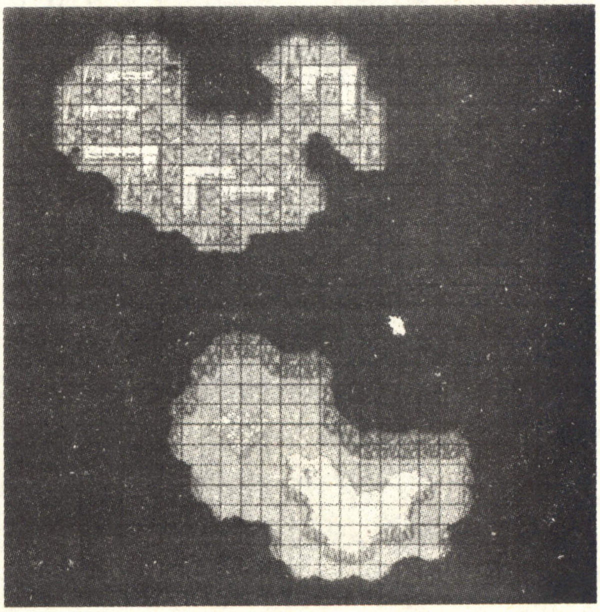
己方部队到达特定位置时，任务会终了。

败北条件：自军被全灭

自军大本营被占领

ユーリ被击沉

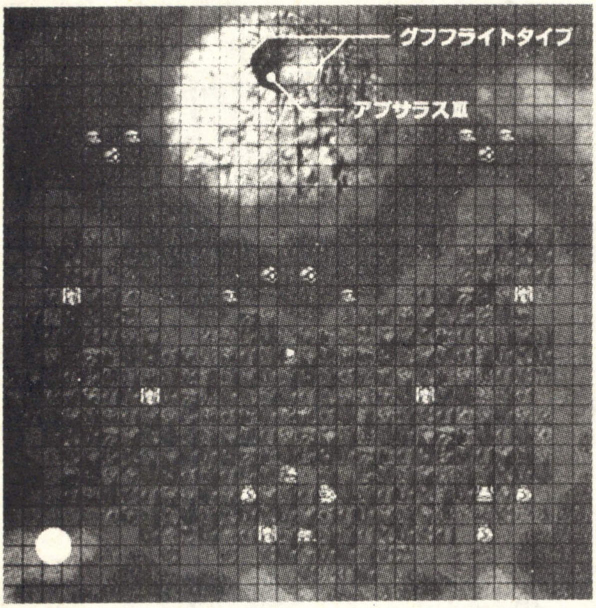
"08MS小队"的情节，由空降展开了进攻，任务只是发现敌人的大本营。



## 第8话 震える山 ~二人だけの战争~

机动战士高达第08MS小队

| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 无 | 事件 MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 4人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

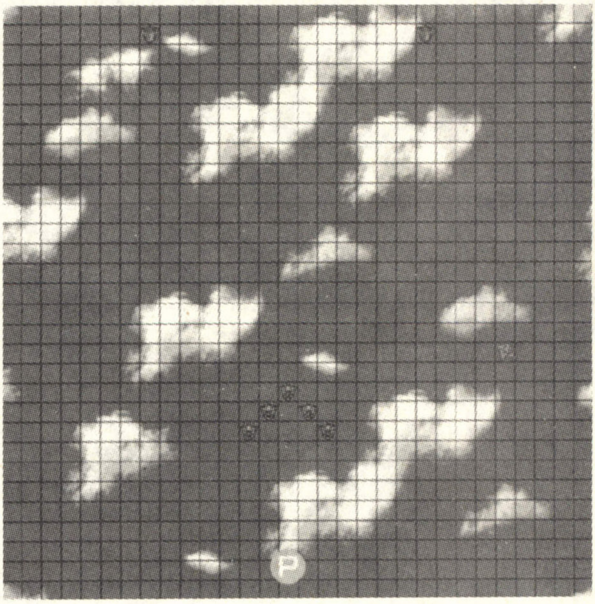



胜利条件：敌军全灭

败北条件：联邦的母舰被击沉　　08MS小队被全灭

**事件发生条件：シローー将ノリス击破**

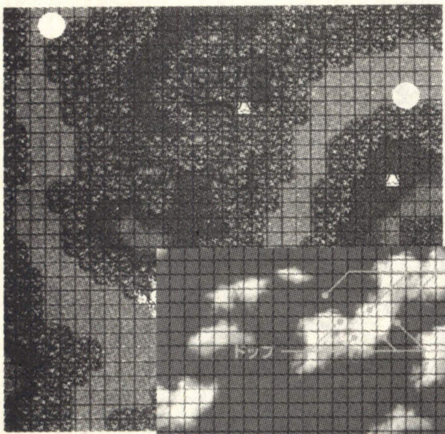
"08MS小队"的最后一战，事件的发生不影响攻略。

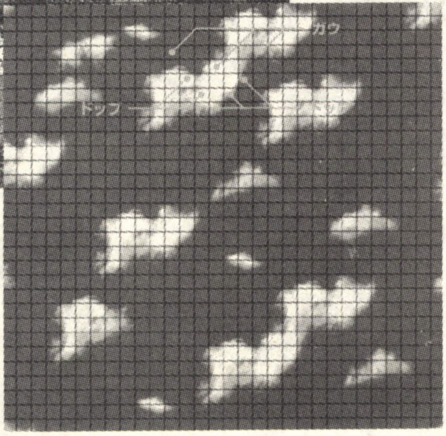


## 第9话 ジャブローに散る ~哀战士~

机动战士高达

| 出击可能部队数 | 4 | 占领据点 | 4 | 事件 MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 3人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|






胜利条件：敌军被全灭

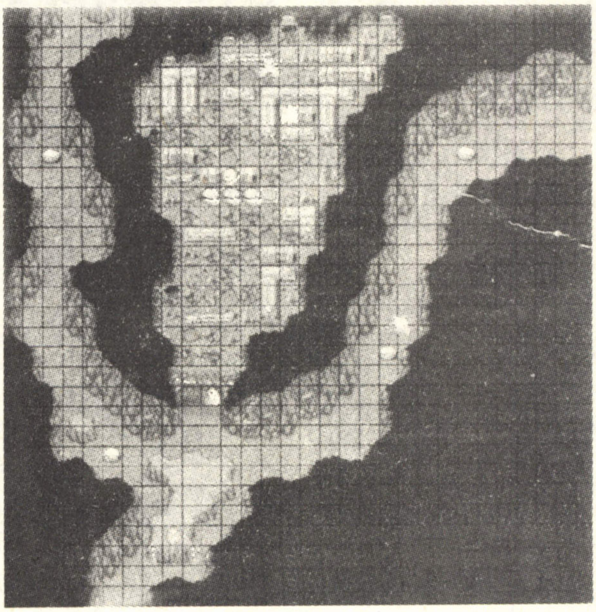
有可能的话，请配置出一支水上部队。

败北条件：母舰白色要塞被敌方击沉

自军大本营被占领

**事件发生条件：アムロ将シャア击破**

这次事件的发生，不会影响本次任务的攻略。



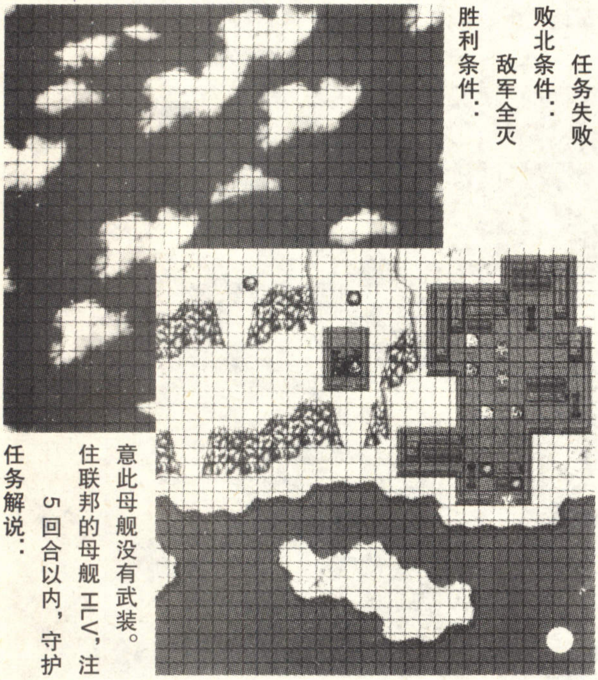
## 第10话 出来損ない破坏指令 ~オーガスタ强袭~

机动战士高达0080 口袋中的战争

| 出击可能部队数 1 | 占领据点 3 | 事件MOVIE 无 | 过关后的志愿兵 2人 |
|---|---|---|---|

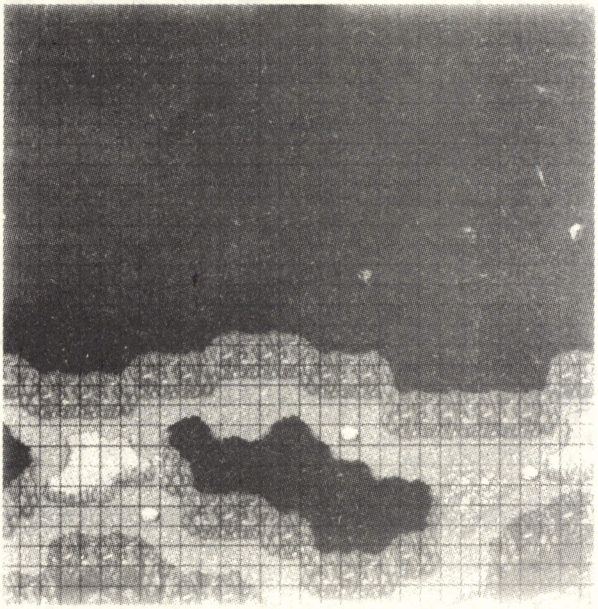
败北条件：任务失败

胜利条件：敌军全灭



任务解说：5回合以内，守护住联邦的母舰HLV，注意此母舰没有武装。

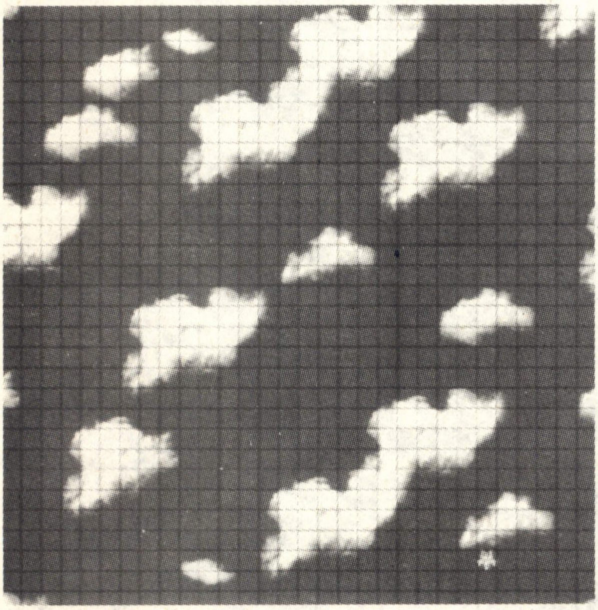
玩家母舰刚开始的位置并不是很有利，可以将原来配属的人物放置在敌人进攻的路线上进行阻击。



## 第11话 战栗のブルー ~月下の出击~

机动战士高达外传

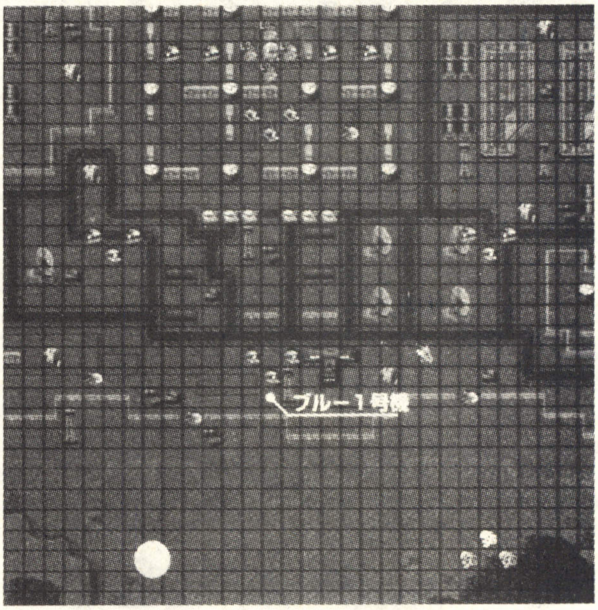
| 出击可能部队数 1 | 占领据点 6 | 事件MOVIE 有 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|



事件发生条件：不占领敌人大本营，但要将所有的敌人消灭以后才会发生。

胜利条件：敌大本营占领

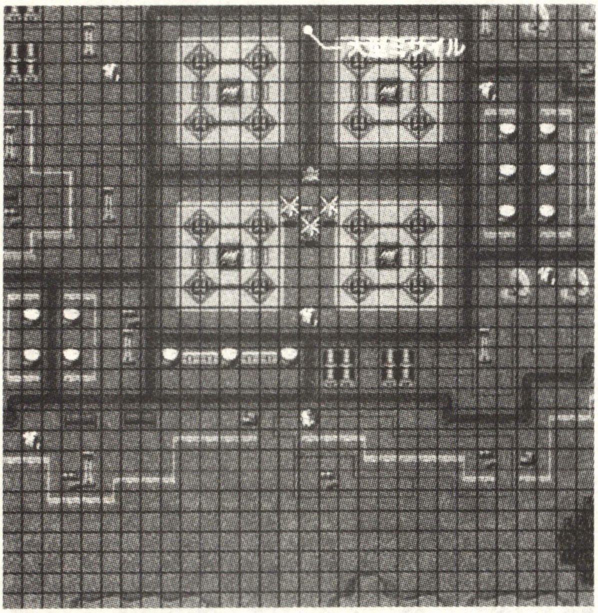
败北条件：己方初登场机体任何一体被击破



## 第12话 苍を受け继ぐ者 ～ジオン扫讨作战～

机动战士高达外传

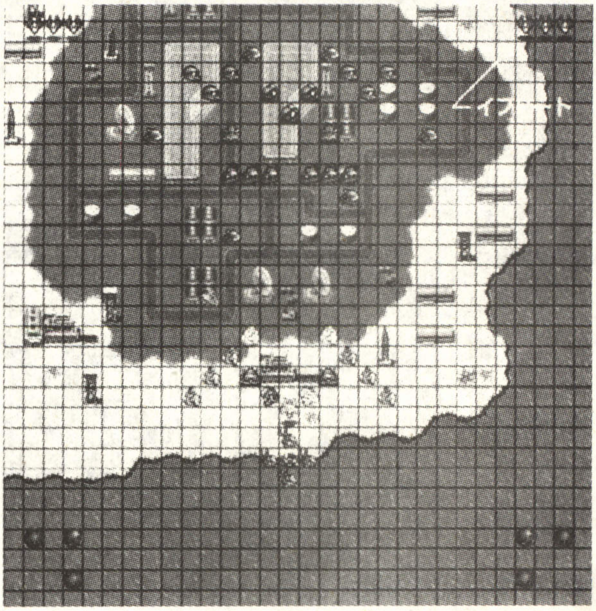
| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 5 | 事件 MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|




胜利条件：敌军全灭

注意敌人大型导弹被消灭后，其有自爆伤害能力。

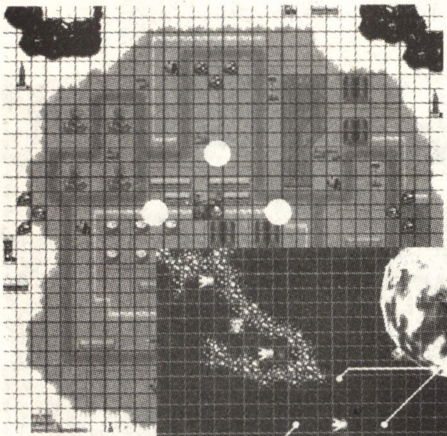
败北条件：自军大本营被占领　　5回合以内敌人导弹基地未被完全破坏　　ユウ被击破

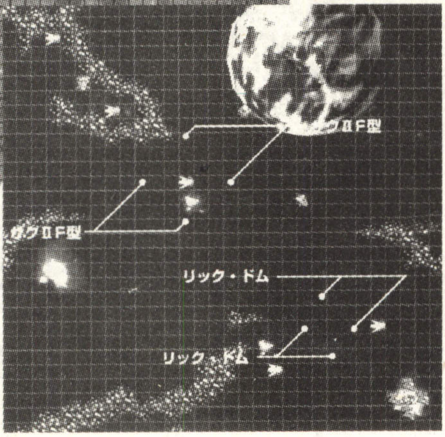



## 第13话 裁かれし者 ～EXAM夺还作战～

机动战士高达外传

| 出击可能部队数 | 1 | 占领据点 | 前半…5 后半…8 | 事件 MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|





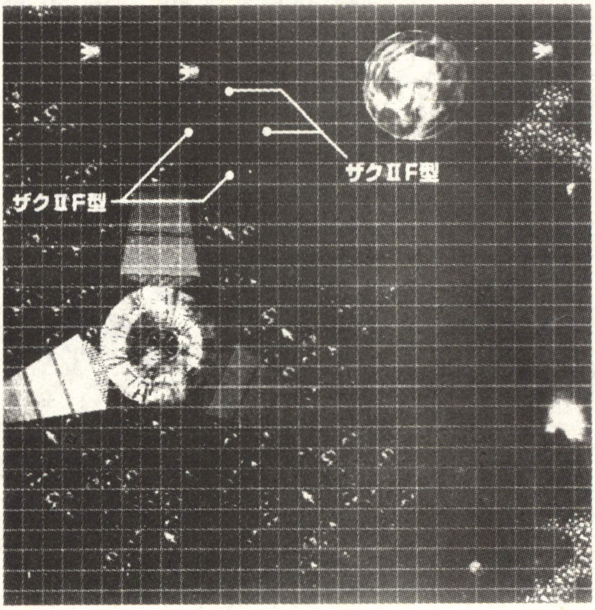

胜利条件：敌军大本营占领

想更多的消灭敌人，可不达成此条件。

败北条件：ユウ被击破

联邦母舰 HLV 被敌人击破

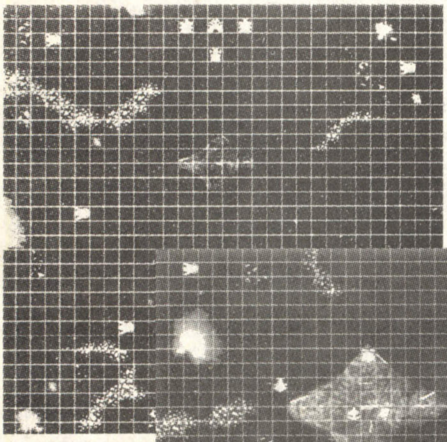
事件发生条件：将画面中的所有敌人全部消灭以后，事件便会发生。



## 第14话 ソロモン攻略战 ~星一号作战~

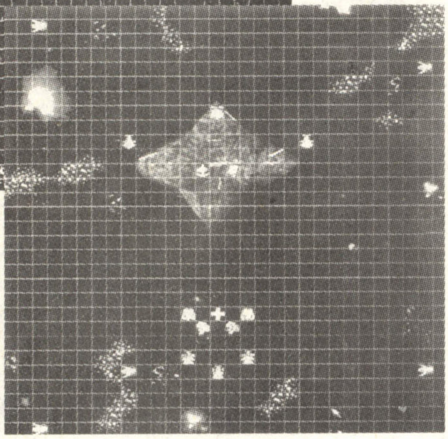
**机动战士高达**

| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 14 | 事件MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



胜利条件：敌军全灭

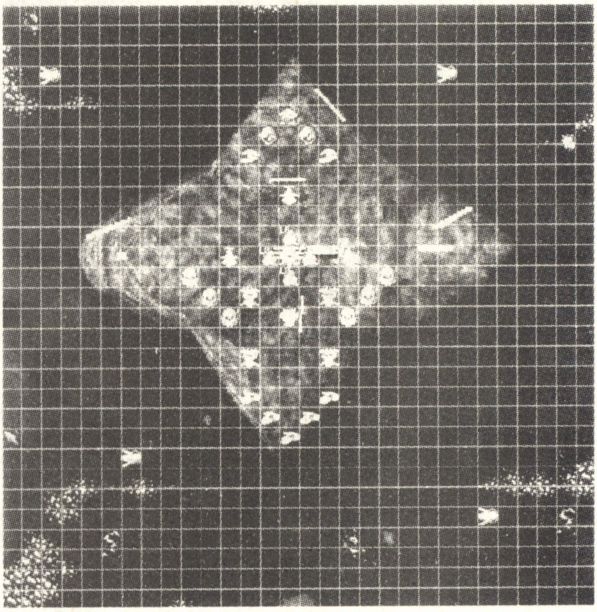
将敌军的大本营占领



败北条件：自军被全灭

自军的大本营被敌人占领

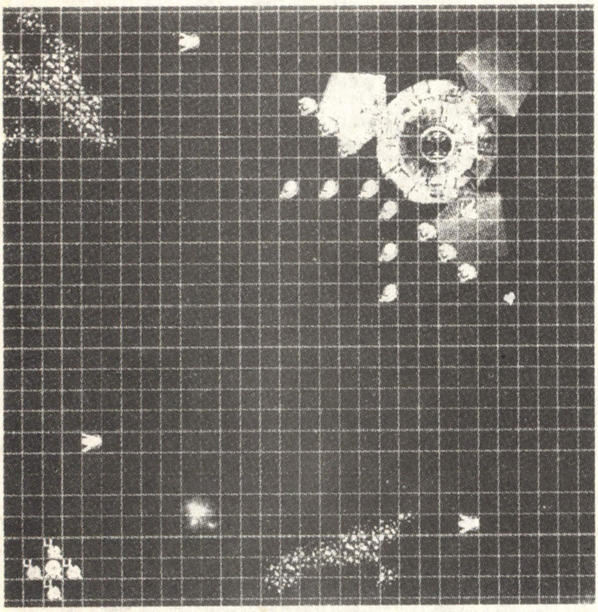
虽然没有事件发生条件，但本关依然有事件MOVIE，是属于阿姆罗与敌方ドズル的对决。



## 第15话 ポケットの中の战争 ~ルビコン计划~(上)

**机动战士高达0080 口袋中的战争**

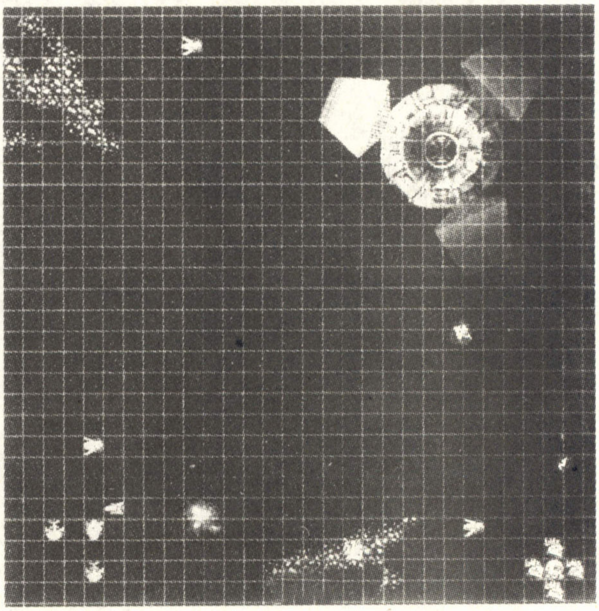
| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 前半…3 后半…3 | 事件MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 3人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



胜利条件：敌军全灭

败北条件：自军大本营被占领　　NT－1被击破

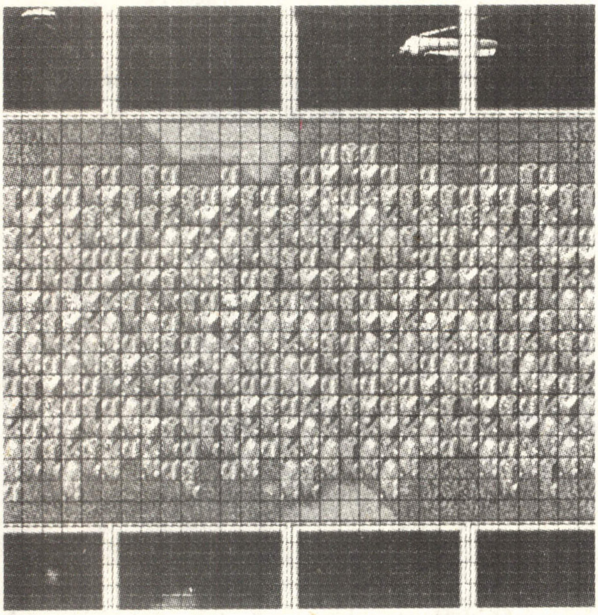
事件发生条件：FA NT－1与敌方的ミーシ进行交战，并将其消灭以后。



## 第15话 ポケットの中の战争 ~ルビコン计划~(下)

机动战士高达0080 口袋中的战争

| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 前半…3 后半…3 | 事件 MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 3人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

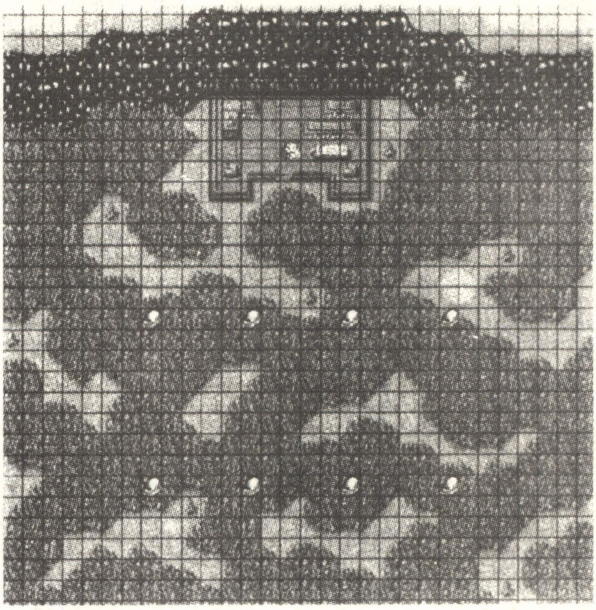


胜利条件:敌军全灭

前半事件发生以后,才会出现本关的任务。

败北条件：敌军核弹头导弹爆炸　　自军大本营被占领

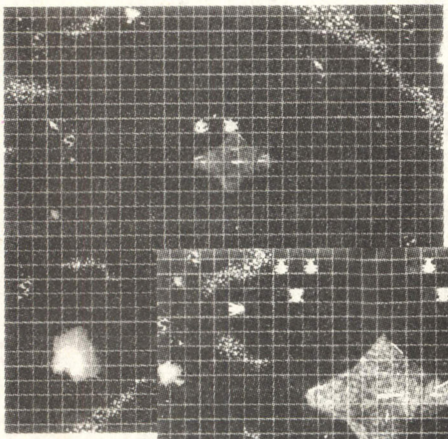
NT－1 被击破



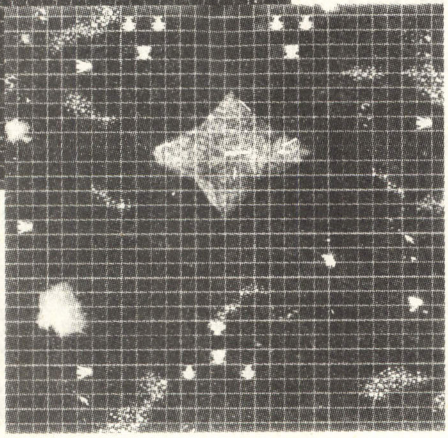
## 第16话 光る宇宙 ~ララァの抱拥~

机动战士高达

| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 8 | 事件 MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



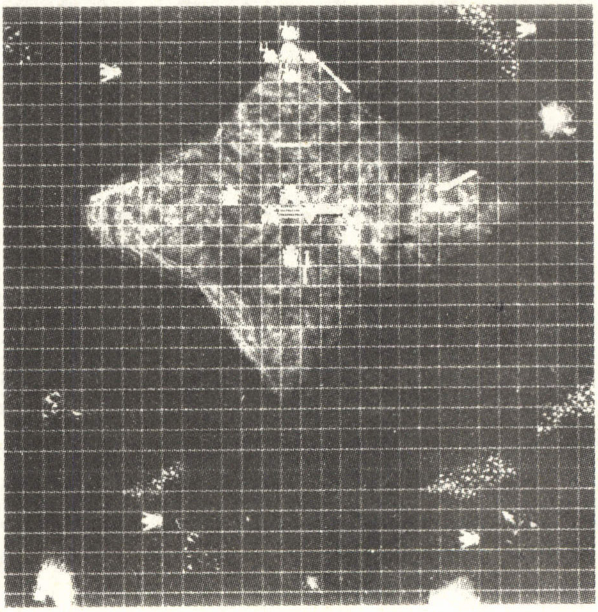
没有事件发生条件，但大家应该清楚，阿姆罗攻击夏亚时会有经典的事件发生。



敌人拥有10支母舰，因此本关是增加大量经验值的好地点，善加利用吧！

胜利条件:敌军全灭

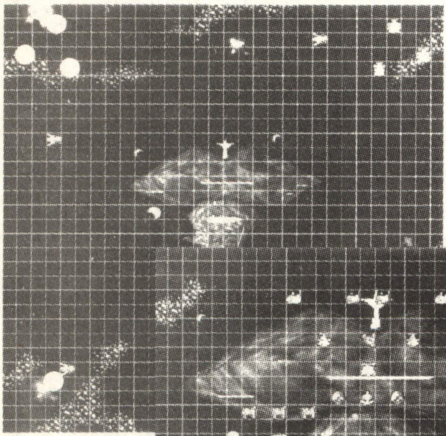
败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领

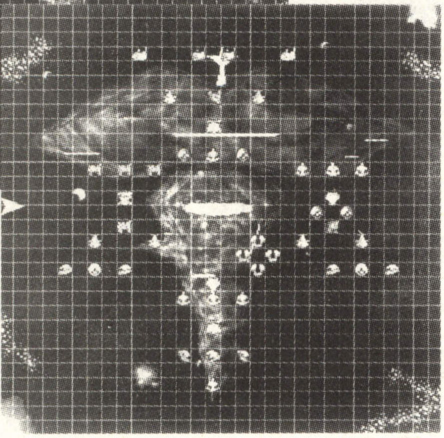


## 第17话 宇宙要塞ア・バオア・クー ~脱出~

**机动战士高达**

| 出击可能部队数 3 | 占领据点 4 | 事件 MOVIE 有 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|



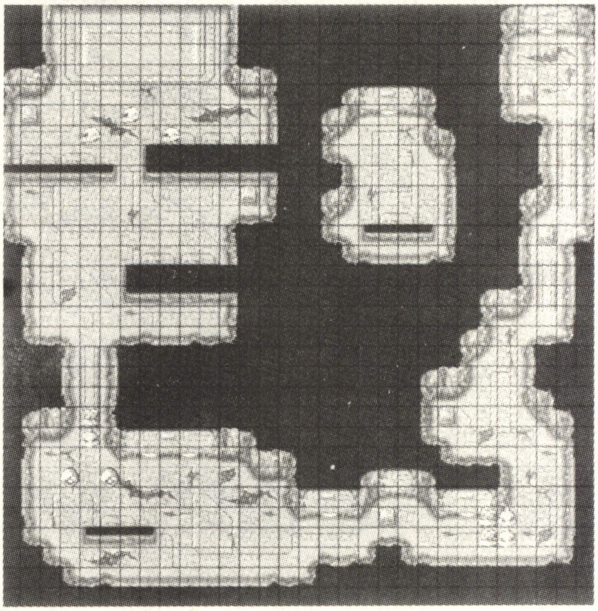


依然没有事件发生条件，但是阿姆罗攻击夏亚还是会有事件MOVIE出现。

本关要小心敌人大威力地图武器的攻击，因此运动战是最重要的作战方法。

胜利条件:敌军全灭

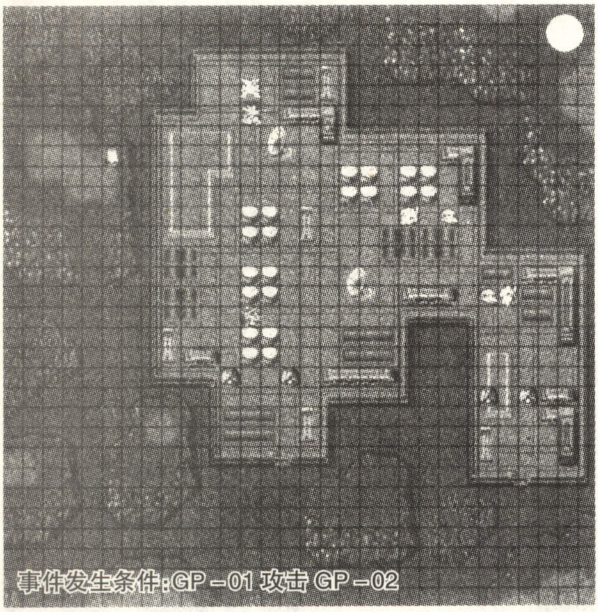
败北条件:自军被全灭



## 第18话 ガンダム强夺 ~ジオンの残光~

**机动战士高达0083**

| 出击可能部队数 1 | 占领据点 前半…0后半…3 | 事件 MOVIE 有 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|



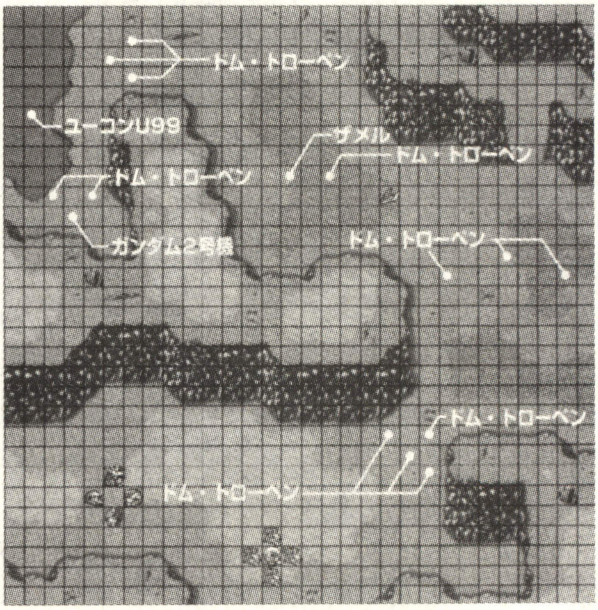
事件发生条件:GP－01 攻击 GP－02

胜利条件:敌军全灭

败北条件:GP－01 被击破

胜利条件:敌军全灭

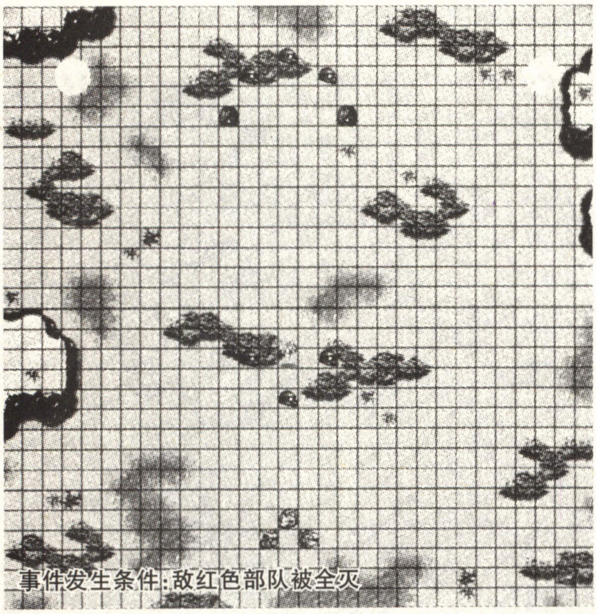
败北条件:GP－01 被击破　　自军大本营被占领



## 第19话 热砂の攻防战 ~终わりなき追击~

机动战士高达0083

| 出击可能部队数 | 占领据点 | 事件MOVIE | 过关后的志愿兵 |
|---|---|---|---|
| 1 | 前半…0 后半…5 | 无 | 0人 |

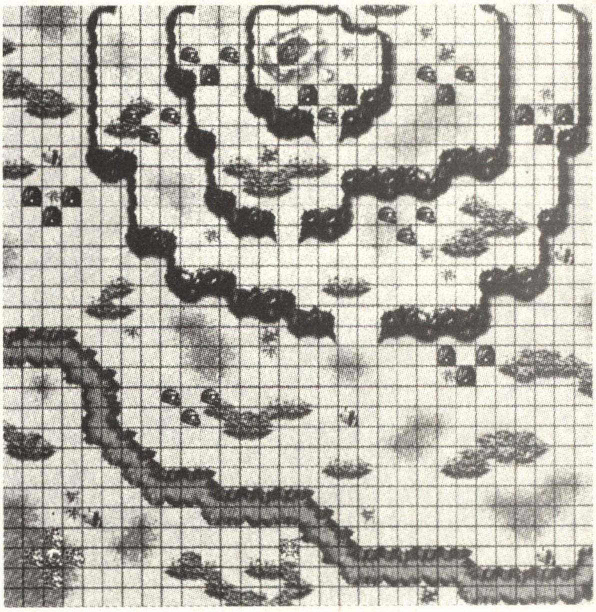



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭　　オービル被击沉

胜利条件:HLV5回合以内破坏

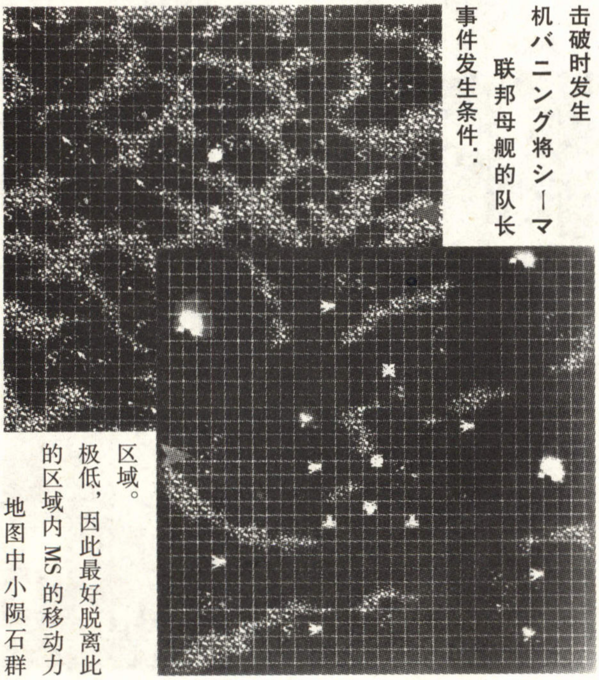
败北条件:任务失败　自军被全灭　自军大本营被占领



## 第20话 策谋の宙域 ~苍く辉く炎で~

机动战士高达0083

| 出击可能部队数 | 占领据点 | 事件MOVIE | 过关后的志愿兵 |
|---|---|---|---|
| 2 | 前半…6 | 无 | 4人 |

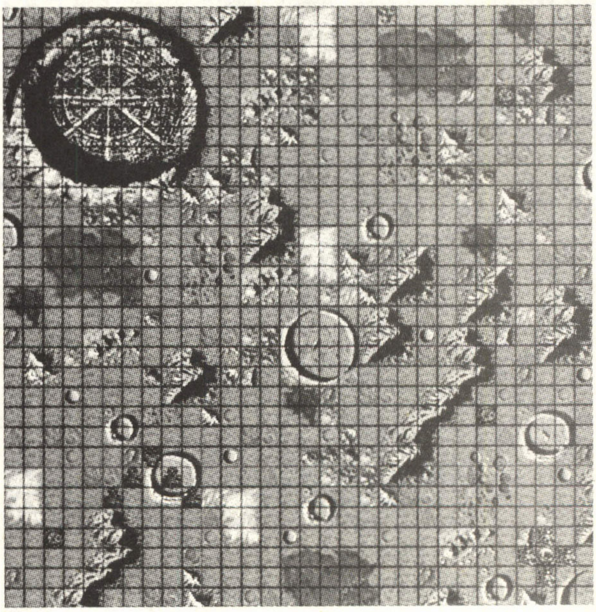


事件发生条件:联邦母舰的队长シーマ将バニング机击破时发生

地图中小陨石群的区域内MS的移动力极低，因此最好脱离此区域。

胜利条件:敌军被全灭

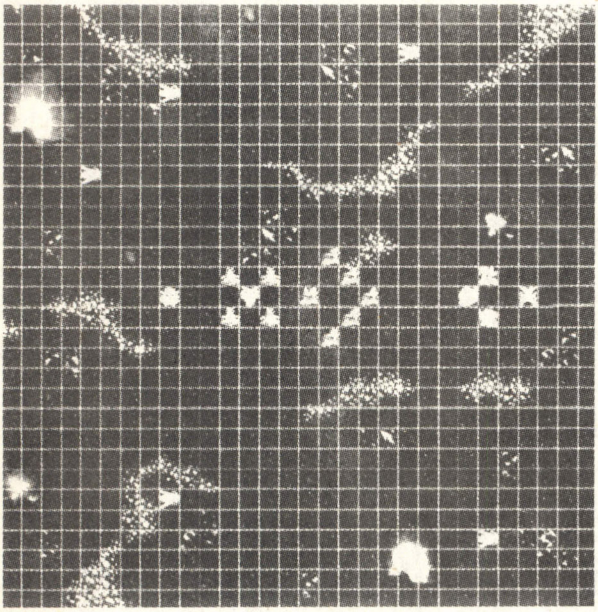
败北条件:GP－01被击破



## 第21话 ソロモンの悪梦 ~宇宙の鼓动~(上)

机动战士高达 0083

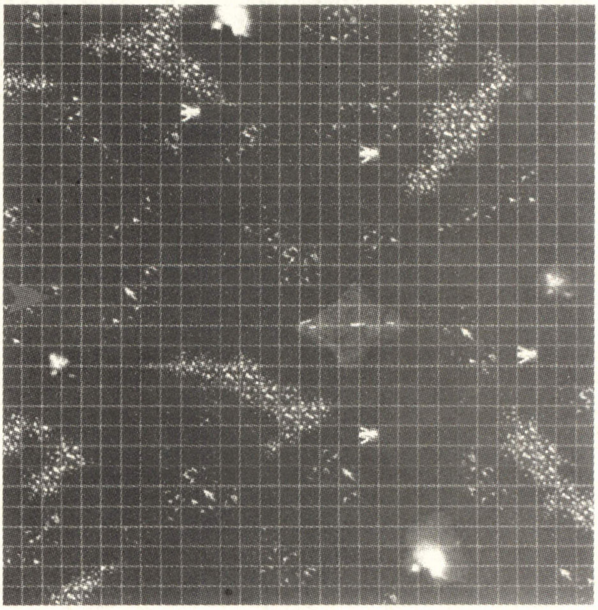
| 出击可能部队数 | 1 | 占领据点 | 前半…9 后半…9 | 事件 MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



胜利条件:敌军全灭

败北条件:联邦母舰被击沉

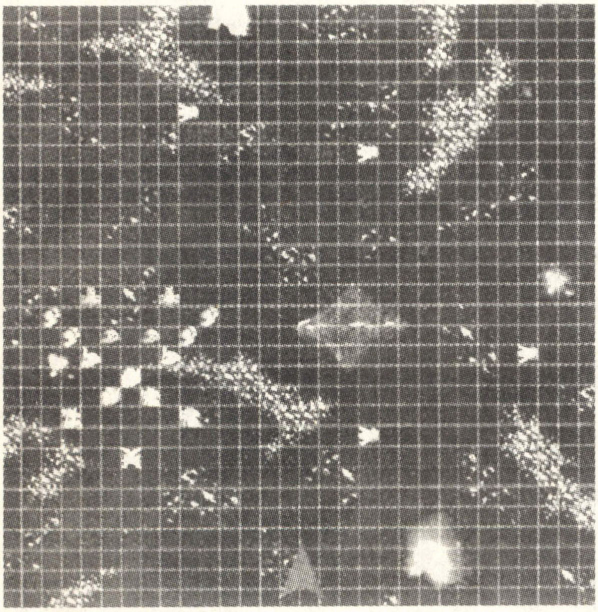
事件发生条件：联邦母舰的队长机バニング将シーマ击破时发生



## 第21话 ソロモンの悪梦 ~宇宙の鼓动~(下)

机动战士高达 0083

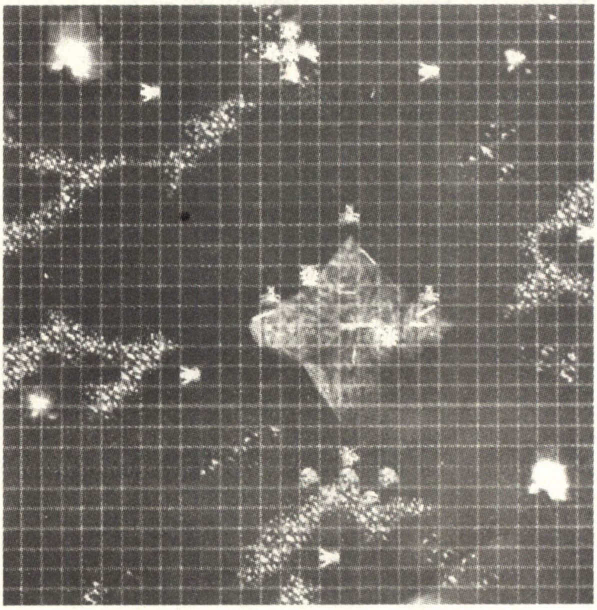
| 出击可能部队数 | 1 | 占领据点 | 前半…9 后半…9 | 事件 MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领

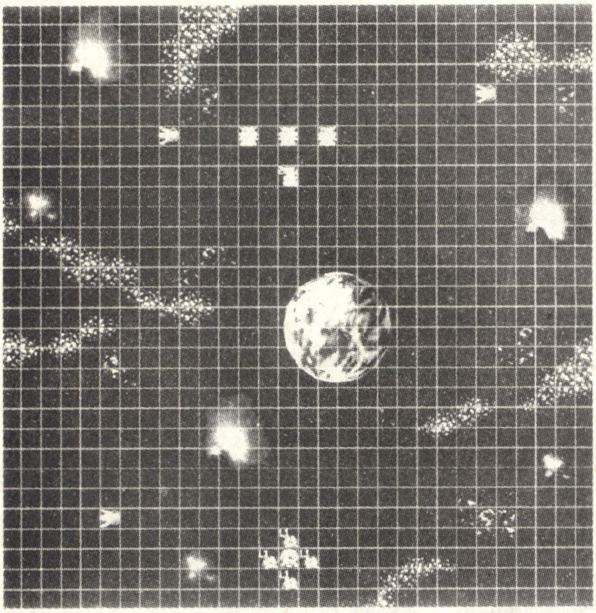
只有满足“0083”所有事件,才能使本关的 GP－02A 进行核弹攻击的事件。



## 第22话 驱け抜ける岚 ~阻止限界点~

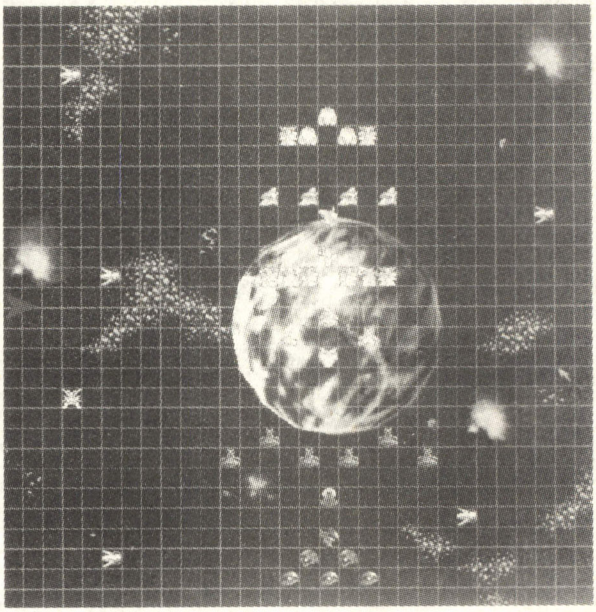
机动战士高达 0083

| 出击可能部队数 | 占领据点 | 事件 MOVIE | 过关后的志愿兵 |
|---|---|---|---|
| 2 | 前半…0 后半…4 | 无 | 0 人 |



胜利条件：要将敌方的红色部队的卫星炮在 8 回合以内消灭，阻止其降下地球

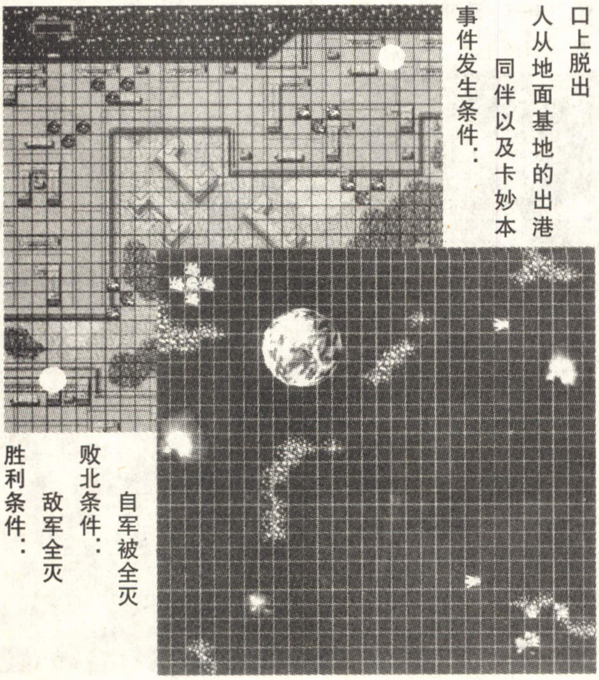
败北条件：任务失败　自军被全灭　自军大本营被占领　绿军卫星炮被破坏



## 第23话 黒いガンダム ~旅立ち~

机动战士 Z 高达

| 出击可能部队数 | 占领据点 | 事件 MOVIE | 过关后的志愿兵 |
|---|---|---|---|
| 1 | 前半…0 后半…6 | 无 | 0 人 |



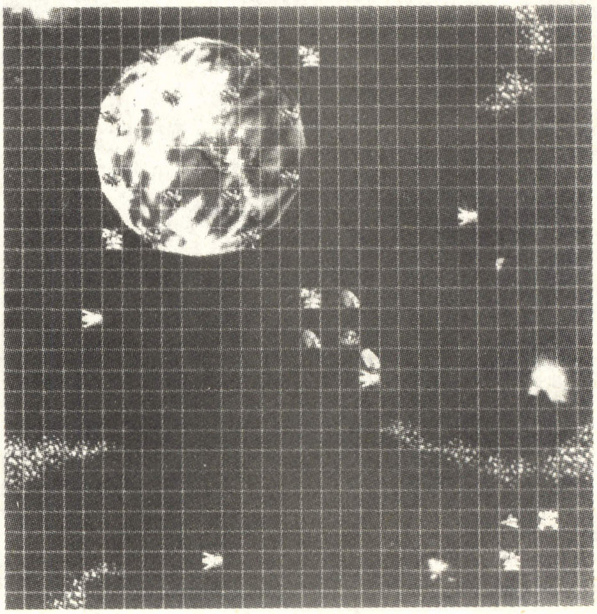
事件发生条件：同伴以及卡妙本人从地面基地的出港口上脱出

胜利条件：敌军全灭

败北条件：自军被全灭

胜利条件：敌军全灭　降下部队地球降下

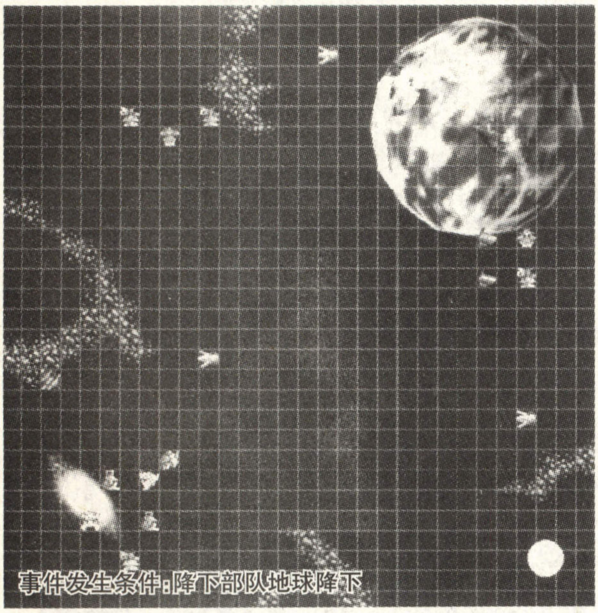
败北条件：自军大本营被占领　降下部队被击沉



## 第24话 ジャブローの风 ~レコアの幽闭~

机动战士Z高达

| 出击可能部队数 | 1 | 占领据点 | 前半…3 后半…6 | 事件 MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 3人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

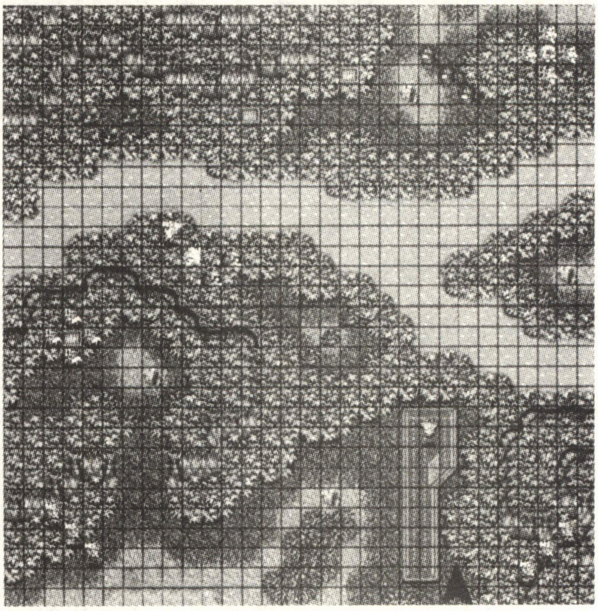



胜利条件:敌军全灭

败北条件:降下部队任何一机体被击破

胜利条件:敌军全灭　　15 回合内指定人物被救出

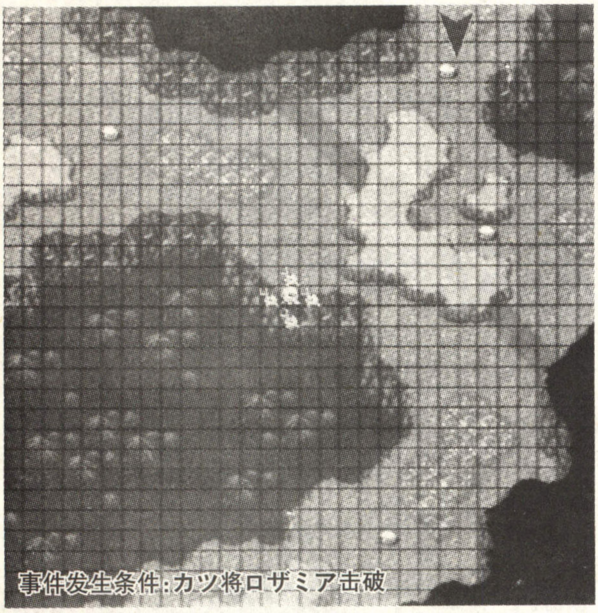
败北条件:降下部队任何一机体被击破



## 第25话 白い暗を抜けて ~アムロ再び~

机动战士Z高达

| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 前半…4 后半…4 | 事件 MOVIE | 无 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

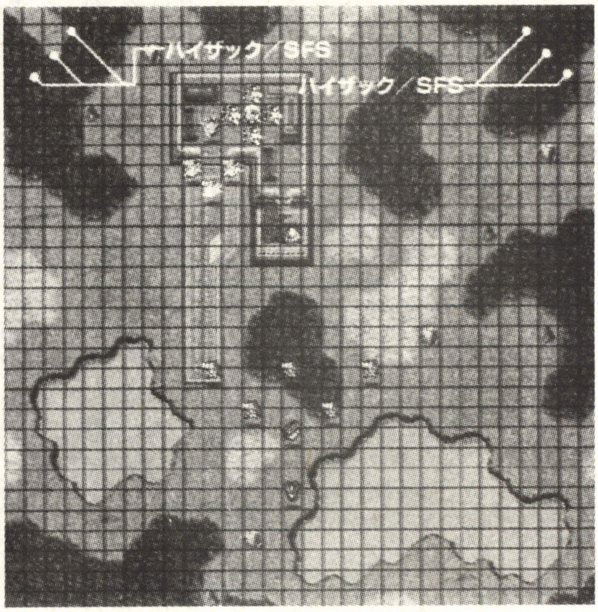



胜利条件:敌军全灭

败北条件:カツ被击破　　自军大本营被占领

胜利条件:敌军全灭　　6 回合以内 HLV 死守

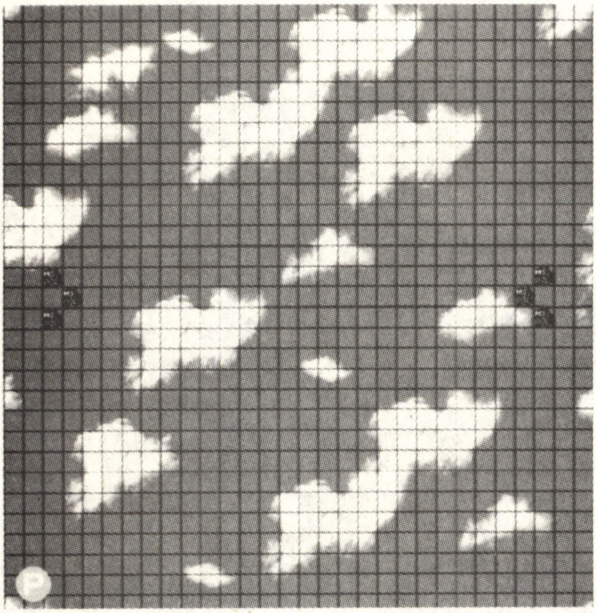
败北条件:任务失败　　自军大本营被占领



## 第26话 ホンコンシティ ~シンデレラ・フォウ~(上)

机动战士Z高达

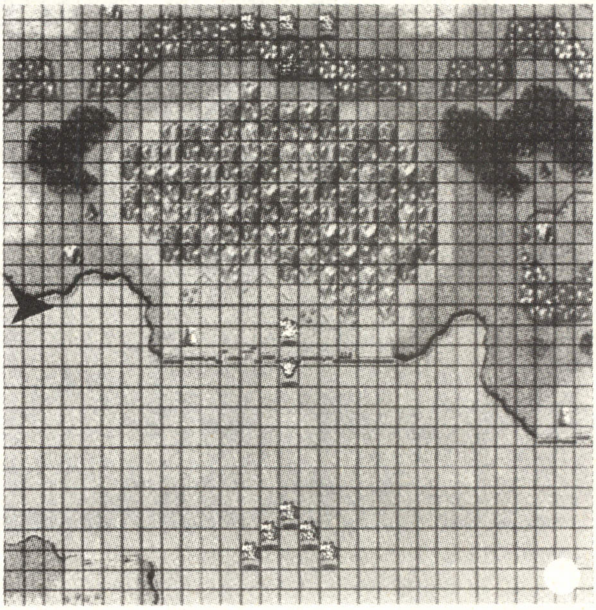
| 出击可能部队数 1 | 占领据点 前半…3 后半…6 | 事件 MOVIE 无 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭

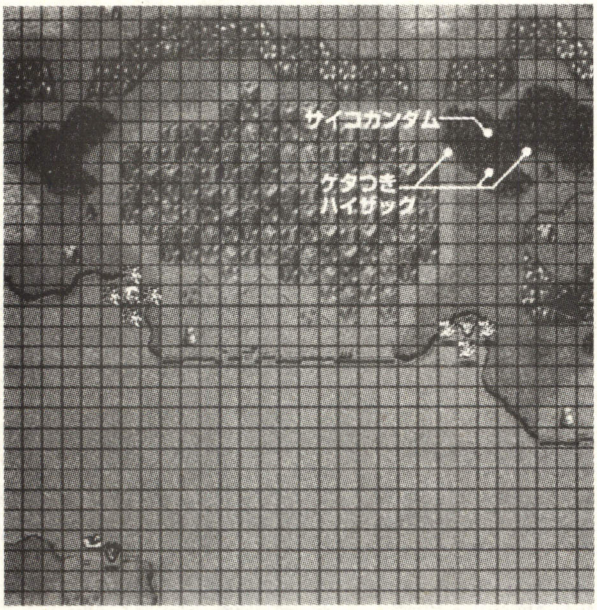
事件发生条件：在本关中，需要用卡妙去把敌方的フォウ击破



## 第26话 ホンコンシティ ~シンデレラ・フォウ~(下)

机动战士Z高达

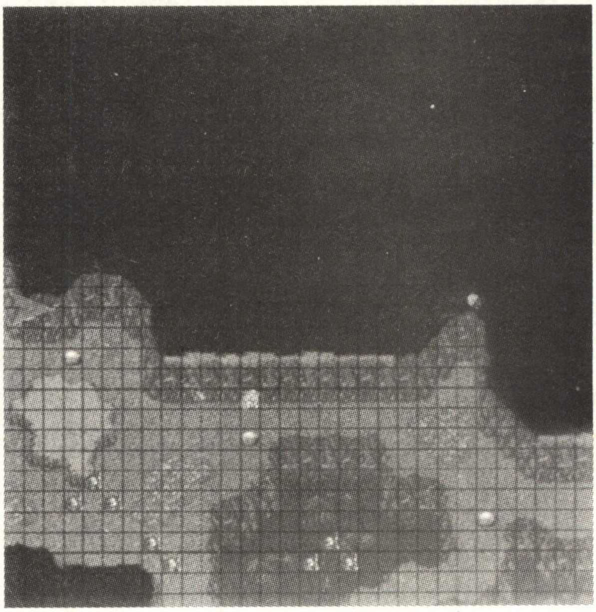
| 出击可能部队数 1 | 占领据点 前半…3 后半…6 | 事件 MOVIE 无 | 过关后的志愿兵 0人 |
|---|---|---|---|




胜利条件:敌军全灭

败北条件:阿姆罗乘座的小船被击沉

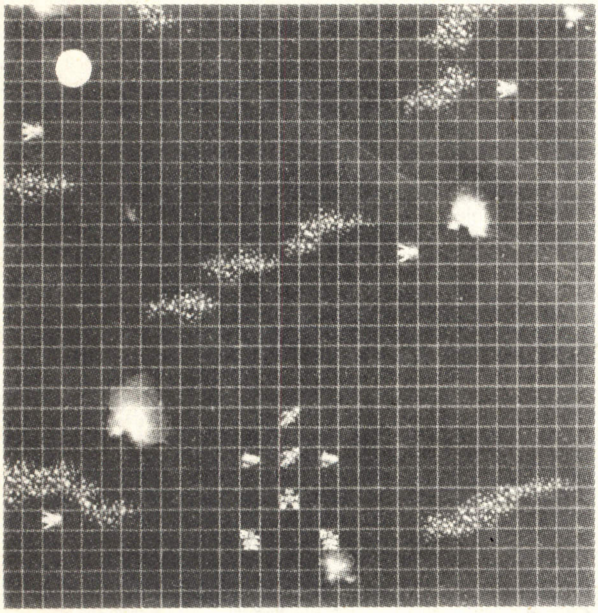
虽然王牌机师阿姆罗乘座的是小船，但是回避力仍然不容忽视。



## 第27话 シロッコの眼 ~アクシズからの使者~(上)

机动战士Z高达

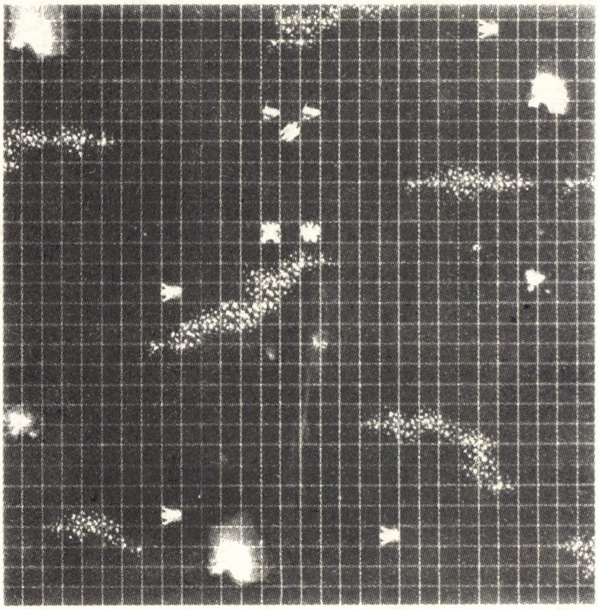
| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 前半…12 后半…4 | 事件 MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭

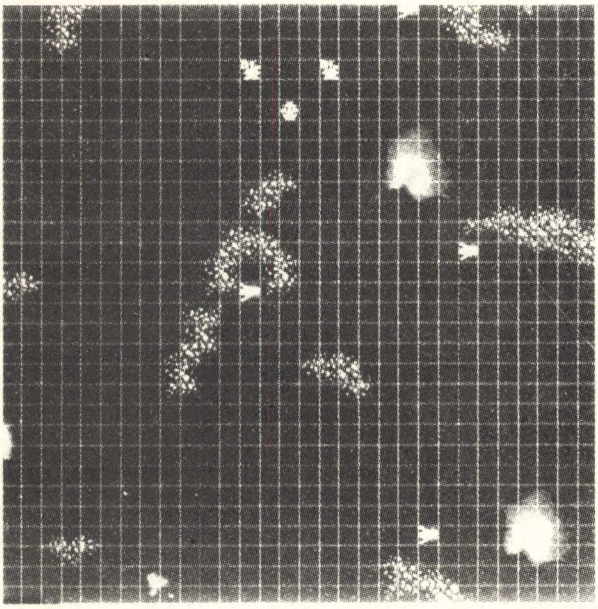
事件发生条件：卡妙在本关要将敌方单独部队的ジェリド击破



## 第27话 シロッコの眼 ~アクシズからの使者~(下)

机动战士Z高达

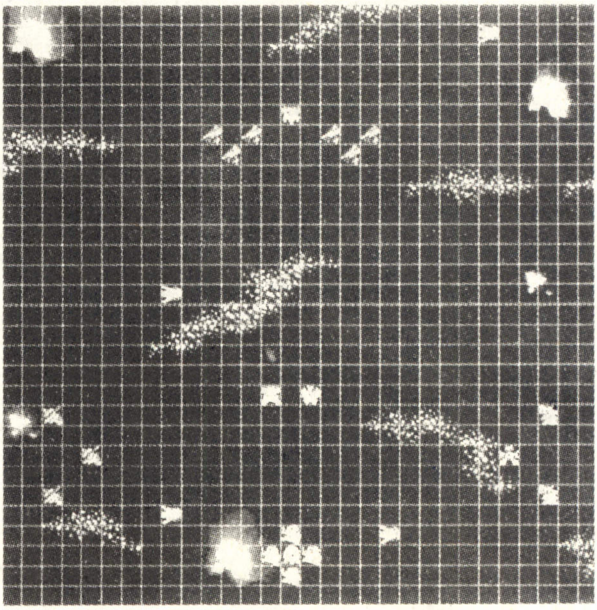
| 出击可能部队数 | 2 | 占领据点 | 前半…12 后半…4 | 事件 MOVIE | 有 | 过关后的志愿兵 | 0人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



胜利条件:敌军全灭

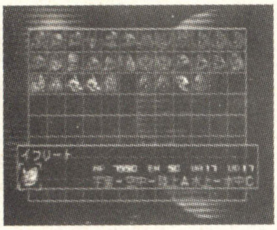
败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领

第一次与哈曼的交手，这里务必得到哈曼方的机体，这样才能设计出大量的新机体。



# 初级 MS·MA 设计图表

以下是以从两种原材料机体中得到的记录和数据为基础，创造新机体的方案图。开发时，作为原材料的机体并没有消失，而是保留了下来，这样就可以多种多样的组合方式。本次首先为大家介绍 71 个种类、408 种组和方法，以下只限于初级的 MS·MS，全部机体的设计在下期广场中刊出。

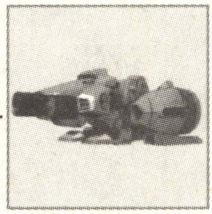



## 设计图例



ガンダム MkⅡ

＋



メガライダー

＝



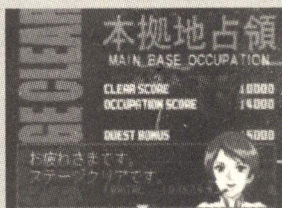
百式

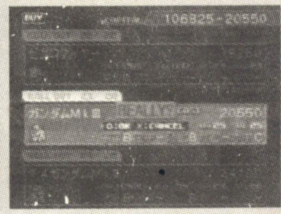
本次作品中，一些强力机体的设计不只有一种，再下期广场中会有完全的介绍，本次只是简介。

## 过关后进行设计

设计是过关之后进行的，在这里可以进行不同机体的技术组合，而且前一关得到的俘虏机体在这里经过确保以后也可以立即进行技术组合。设计的优点在于一旦设计出新的机体，便可以立即投入到生产线中，有利于在下一关中使用。

不过在设计出新机体以后，新机体投入量产的资金要比 ACE 以后投入量产的资金高许多，因此游戏中不是很必要的技术可以暂缓进行设计，由机体 ACE 以后再量产。




| 設計ユニット | 素材設計ユニットA | 素材設計ユニットB |
|---|---|---|
| ジムキャノン | ジム | 量産型ガンキャノン<br>ガンキャノン<br>ガンキャノン重装型<br>ガンキャノンⅡ<br>ガンキャノン・ディテクター<br>Gキャノン<br>Gキャノンマグナ |
| アクアジム | ジム | ガンダイバー<br>ザクマリン<br>ザクマリナー<br>ゴッグ<br>ハイ・ゴッグ<br>アッガイ<br>ズゴック<br>ズゴックE<br>カプール<br>ジュアッグ<br>アッグガイ<br>ゾゴック<br>ゾック<br>グラブロ<br>ブローバー<br>水中実験機<br>ザクダイバー |
| ブルーディスティニー1号機 | 陸戦型ジム | イフリート改 |
| ネモ | ジム | ハイザック［みどり］ |
| ジャベリン | ジェガン<br>スターク・ジェガン<br>ジェガンAタイプ<br>ジェガンBタイプ<br>ジェガン改<br>ジェガン重装型<br>ジェガンAタイプ | エビル・S<br>デナン・ゾン<br>デナン・ゲー |
| ガンイージ | GP02 | ジャベリン |
| ガンタンク | コア・ファイター | 61式戦車<br>マゼラ・アタック |
| ガンタンクR44［MS］ | ガンタンク<br>ガンタンクⅡ<br>量産型ガンタンク | メタス<br>メタス改<br>Zガンダム<br>ZZガンダム<br>Vガンダム<br>Vダッシュ・ガンダム［MS］<br>V2ガンダム<br>アッシマー<br>ガザC<br>ガザC改 |

| 設計ユニット | 素材設計ユニットA | 素材設計ユニットB |
|---|---|---|
| | | ガザD<br>ガ・ゾウム<br>ズサ<br>ギャプラン<br>ガブスレイ<br>メッサーラ<br>カプール<br>プロトタイプZZガンダム<br>Gフォートレス0型<br>ガザE<br>ゾロ<br>トムリアット<br>ドムットリア |
| | Gフォートレス | ガンタンクⅡ<br>量産型ガンタンク |
| ガンキャノン | コア・ファイター | ジムキャノン<br>Gキャノン<br>Gキャノンマグナ<br>ジム・キャノンⅡ<br>ザクキャノン<br>ゲルググキャノン |
| | ガンタンク | ザクⅡJ型<br>ザクⅠ<br>ザクⅡF型<br>高機動型ザクⅡ<br>ザクⅡ改<br>ザクマリン<br>アクトザク<br>ザクフリッパー<br>ザク強行偵察型<br>Zザク<br>ザクマインレイヤー<br>宇宙用高機動試験型ザク<br>ディザート・ザク<br>サイコミュ試験用ザク |
| ガンキャノン・ディテクター | メタス改 | 量産型ガンキャノン<br>ガンキャノン<br>ガンキャノン重装型<br>ガンキャノンⅡ<br>Gキャノン<br>Gキャノンマグナ |
| ディジェ | リック・ディアス［あか］ | ゲルググ |
| 陸戦型ガンダム | 陸戦型ジム | ガンダム |
| ガンダイバー | ガンダム | アクアジム<br>ザクマリン<br>ザクマリナー |

| 設計ユニット | 素材設計ユニットA | 素材設計ユニットB |
|---|---|---|
| | | ゴッグ<br>ハイ・ゴッグ<br>アッガイ<br>ズゴック<br>ズゴックE<br>カプール<br>ジュアッグ<br>アッグガイ<br>ゾゴック<br>ゾック<br>グラブロ<br>水中実験機<br>ザクダイバー |
| ガンダムNT1 | ガンダム | サイコミュ高機動試験用ザク<br>サイコミュ試験用ザク |
| ガンダムMkⅡ［しろ］ | バーザム | ジム・クゥエル |
| スーパーガンダム | Gディフェンサー | ガンダムMkⅡ［しろ］ |
| 百式 | ガンダムVⅡ［しろ］ | メガライダー |
| プロトZガンダム | ガンダムVⅡ［しろ］ | リック・ディアス［あか］<br>シュツルム・ディアス<br>リック・ディアスⅡ<br>プロトタイプリックディアス |
| ガンダムF90 | ヘビーガン | GP02<br>陸戦型ガンダム<br>ガンダム・ピクシー<br>ガンダイバー<br>ガンダム<br>G-3ガンダム<br>ヘビーガンダム<br>ガンダムNT1<br>ガンダムNT1·FA<br>GP01<br>GP01-Fb<br>GP02A<br>ガンダムMkⅡ［しろ］<br>スーパーガンダム<br>ガンダムF91<br>Vガンダム<br>Vダッシュ・ガンダム<br>プロトタイプガンダム<br>クラスターガンダム<br>シルエットガンダム<br>ガンダムF90Ⅱ<br>ガンダムF90ⅡI<br>ガンダムF90ⅡL |
| | ガンダム | Gキャノン |

| 設計ユニット | 素材設計ユニットA | 素材設計ユニットB |
|---|---|---|
| | | Gキャノンマグナ |
| ジム・キャノンII | ジムII〔あか〕 | ジムキャノン |
| | | 量産型ガンキャノン |
| | | ガンキャノン |
| | | ガンキャノン重装型 |
| | | ガンキャノンII |
| | | ガンキャノン・ディテクター |
| | | Gキャノン |
| | | Gキャノンマグナ |
| | | ザクキャノン |
| ザニー | 先行量産型ボール | ザクII J型 |
| | ボール | ザクII F型 |
| | ボール改修型 | |
| ブルーディスティニー2号機 | 陸戦型ガンダム | ブルーディスティニー1号機 |
| | | ブルーディスティニー3号機 |
| ブルーディスティニー3号機 | 陸戦型ガンダム | イフリート改 |
| マゼラ・アタック | 61式戦車 | ザクI |
| ギガン | ザクI | 先行量産型ボール |
| | | ボール |
| | | ボール改修型 |
| ザクキャノン | ジムキャノン | ザクII J型 |
| | 量産型ガンキャノン | ザクI |
| | ガンキャノン | ザクII F型 |
| | ガンキャノン重装型 | 高機動型ザクII |
| | ガンキャノンII | ザクII改 |
| | ガンキャノン・ディテクター | ザクタンク |
| | Gキャノン | ザクマリン |
| | Gキャノンマグナ | アクトザク |
| | ジム・キャノンII | ザクフリッパー |
| | | ザク強行偵察型 |
| | | ザクマインレイヤー |
| | | 宇宙用高機動試験型ザク |
| | | ディザート・ザク |
| ザクマリナー | ザクII J型 | ザクマリン |
| | ザクII F型 | ゴッグ |
| | ザクII改 | ハイ・ゴッグ |
| | | アッガイ |
| | | ズゴック |
| | | ズゴックE |
| | | カプール |
| | | ジュアッグ |
| | | アッグガイ |
| | | ゾゴック |
| | | ゾック |
| | | グラブロ |
| | | 水中実験機 |
| | | ザクダイバー |
| | | アクアジム |
| | | ガンダイバー |
| アクトザク | G-3ガンダム | ザクII J型 |
| | | ザクII F型 |
| | | 高機動型ザクII |
| | | ザクII改 |
| ハイザック〔みどり〕 | ジム・クゥエル | ザクII J型 |
| | | ザクII F型 |
| | | 高機動型ザクII |
| | | ザクII改 |
| ドライセン | ドム | ガザC |
| | リック・ドムII | ガザC改 |
| | ドム・トローベン | ガザD |
| | トロピカルドム | ガ・ゾウム |
| | | ガザE |
| イフリート | グフ | ドム |
| | グフ重装型 | リック・ドム |
| | グフ飛行試験型 | リック・ドムII |
| | B3グフ〔ノリス機〕 | ドム・トローベン |
| | グフフライトタイプ | トロピカルドム |
| | | ドライセン |
| ケンプファー | ドム | ゲルググ |
| | リック・ドム | ゲルググJ |
| | リック・ドムII | ゲルググM |
| | ドム・トローベン | 高機動型ゲルググ |
| | トロピカルドム | デザートゲルググ |
| | ドライセン | |
| ザメル | ザクキャノン | ガンタンク |
| | | ガンタンクII |
| | | ガンタンクR44〔MS〕 |
| | | 量産型ガンタンク |
| アッグ | アッガイ | ジュアッグ |
| アッガイ | ザクマリン | ボリノーク・サマーン |
| | ゴッグ | ザクフリッパー |
| | ハイ・ゴッグ | ルッグン |
| | ズゴック | ホバートラック |
| | ズゴックE | ザク強行偵察型 |
| | ジュアッグ | アイザック |
| | アッグガイ | ディッシュ連絡機 |
| | ゾゴック | EWACネロ |
| | ゾック | エビル・S |
| | グラブロ | ダギ・イルス |
| | 水中実験機 | |

| 設計ユニット | 素材設計ユニットA | 素材設計ユニットB |
|---|---|---|
| ガッシャ | 高機動型ゲルググ | ズゴック |
| | | ズゴックE |
| ゲルググJ | ゲルググ | ハイザックカスタム |
| | | ジムスナイパーカスタム |
| | | ジムスナイパーII |
| | | GMスナイパー |
| | | ガンダムF90IIL |
| ガズエル | ガルバルディβ | R・ジャジャ |
| ギャン | グフ | ゲルググ |
| | グフ重装型 | ゲルググJ |
| | グフ飛行試験型 | ゲルググM |
| | B3グフ〔ノリス機〕 | 高機動型ゲルググ |
| | グフフライトタイプ | デザートゲルググ |
| ザクレロ | ガンダム | ゲルググ |
| グラブロ | アクアジム | アッザム |
| | ガンダイバー | ザクレロ |
| | ザクマリン | ビグロ |
| | ザクマリナー | ビグロマイヤー |
| | ゴッグ | アプサラスII |
| | ハイ・ゴッグ | ブラウ・ブロ |
| | アッガイ | エルメス |
| | ズゴック | アプサラスIII |
| | ズゴックE | |
| | カプール | |
| | ジュアッグ | |
| | アッグガイ | |
| | ゾゴック | |
| | ゾック | |
| | 水中実験機 | |
| | ザクダイバー | |
| ビグロマイヤー | ザクレロ | ザクマインレイヤー |
| アプサラスII | アッザム | ザクII J型 |
| | | ザクII F型 |
| ブラウ・ブロ | ザクレロ | ジオング |
| 量産型キュベレイ | エルメス | ガザC |
| | | ガザC改 |
| | | ガザD |
| | | ガ・ゾウム |
| | | ガザE |
| ハンブラビ | ギャプラン | ガブスレイ |
| メッサーラ | ギャプラン | ビグロ |
| | | ビグロマイヤー |
| キケロガ | ジオング | ゲルググ |
| | | ゲルググJ |
| | | ゲルググM |
| | | 高機動型ゲルググ |
| | | デザートゲルググ |
| パワードジム | ジム | ガンダムNT1-FA |
| ジム・クゥエル | ジム・カスタム | ハイザック〔みどり〕 |
| | | マラサイ |
| | | バーザム |
| ザク強行偵察型 | ザクII J型 | ボリノーク・サマーン |
| | ザクII F型 | ザクフリッパー |
| | 高機動型ザクII | ルッグン |
| | ザクII改 | ホバートラック |
| | | アイザック |
| | | ディッシュ連絡機 |
| | | EWACネロ |
| | | エビル・S |
| | | ダギ・イルス |
| | ブローバー | 高機動型ザクII |
| | | ザクII改 |
| ゲゼ | ザクタンク | キャトル |
| 宇宙用高機動試験型ザク | 高機動型ザクII | ドム |
| | | リック・ドム |
| | | リック・ドムII |
| | | ドム・トローベン |
| | | トロピカルドム |
| カプール | アクアジム | ガザC |
| | ガンダイバー | ガザC改 |
| | ザクマリン | ガザD |
| | ザクマリナー | ガ・ゾウム |
| | ゴッグ | ガザE |
| | ハイ・ゴッグ | |
| | アッガイ | |
| | ズゴック | |
| | ズゴックE | |
| | ジュアッグ | |
| | アッグガイ | |
| | ゾゴック | |
| | ゾック | |
| | グラブロ | |
| | 水中実験機 | |
| | ザクダイバー | |
| メガライダー | リ・ガズィB・W・S | メタス |
| | | メタス改 |
| プロトタイプガンダム | コア・ファイター | ジム |
| プロトタイプリックディアス | GP02 | ドム |
| | GP01 | リック・ドム |
| | GP01-Fb | リック・ドムII |

| 設計ユニット | 素材設計ユニットA | 素材設計ユニットB |
|---|---|---|
| | GP02A | ドム・トローベン |
| | | トロピカルドム |
| プロトタイプZZガンダム | Zガンダム | ガンダムNT1-FA |
| | Zガンダム | ZZガンダム-FA |
| | ウェイブライダー | FA百式改 |
| オーバーヘッドホーク | ドップ | ゾロ |
| | | ゾロ改 |
| | | シャッコー |
| | | ゾリディア |
| | | 戦斗バイク甲タイプ |
| | | 戦斗バイク乙タイプ |
| | | ガリクソン |
| EWACネロ | ネロ | ボリノーク・サマーン |
| | ネロ・トレーナー | ザクフリッパー |
| | | ルッグン |
| | | ブローバー |
| | | ホバートラック |
| | | ザク強行偵察型 |
| | | アイザック |
| | | ディッシュ連絡機 |
| | | エビル・S |
| | | ダギ・イルス |
| ジェガン改 | ジェガン | 百式 |
| | | 百式改 |
| | | 量産型百式改 |
| | | 陸戦用百式改 |
| | | FA百式改 |
| エビル・S | デナン・ゾン | ボリノーク・サマーン |
| | デナン・ゲー | ザクフリッパー |
| | | ルッグン |
| | | ホバートラック |
| | | ザク強行偵察型 |
| | | アイザック |
| | | ディッシュ連絡機 |
| | | EWACネロ |
| | | ダギ・イルス |
| ダギ・イルス | ビギナ・ギナ | ボリノーク・サマーン |
| | ビギナ・ゼラ | ザクフリッパー |
| | | ルッグン |
| | | ホバートラック |
| | | ザク強行偵察型 |
| | | アイザック |
| | | ディッシュ連絡機 |
| | | EWACネロ |
| | | エビル・S |
| ゾロ | 戦闘ヘリコプター〔08〕 | エビル・S |
| | | デナン・ゾン |
| | | デナン・ゲー |
| シャッコー | ゾロ | エビル・S |
| | ゾロアット | デナン・ゾン |
| | | デナン・ゲー |
| | | ベルガ・ダラス |
| | | ベルガ・ギロス |
| | | ダギ・イルス |
| | | ビギナ・ギナ |
| | | ベルガ・バルス |
| | | ビギナ・ゼラ |
| | | ベルガ・バルス |
| | | ビギナ・ゼラ |
| ゲドラフ〔タイヤ有〕 | ゾロアット | ガリクソン |
| ガリクソン | ギガン | ゾロ |
| | | ゾロ改 |
| | | トムリアット |
| | | ゾロアット |
| | | シャッコー |
| | | ゲドラフ〔タイヤ有〕 |
| | | ブルッケング |
| | | ゾリディア |
| | | ドムットリア |
| | | ドッゴーラ〔青〕 |
| | | ビルケナウ |
| ビルケナウ | ゾロアット | ザクレロ |
| | | ビグロ |
| | | ビグロマイヤー |
| サンドージュ | キャトル | ゾロ |
| | ゲゼ | ゾロ改 |
| | | トムリアット |
| | | ゾロアット |
| | | シャッコー |
| | | ゲドラフ〔タイヤ有〕 |
| | | ブルッケング |
| | | ゾリディア |
| | | ドムットリア |
| | | ドッゴーラ〔青〕 |
| | | 戦斗バイク甲タイプ |
| | | 戦斗バイク乙タイプ |
| | | ガリクソン |
| | | ビルケナウ |
| GMスナイパー | ジム | ハイザックカスタム |
| | | ゲルググJ |
| ビギナ・ゼラ | ダギ・イルス | ビギナ・ギナ |

# 初级MS・MA开发系列图

图谱中深色的框表示本系列中的机体。………▶表示此技术将向其它系列进发。






## 编者话

因为篇幅有限，而且本作品极为宏大，登场机体有近千种之多，故事贯穿每部高达作品，因此以上的攻略只到DISK 1的结束，而且机体的组合与开发也只能公布到初级的水平，在下期广场中，会有完全的攻略登场，并且附带有所有机体的设计与开发图表以及最强原创机体设计图。




# 圣剑传说

# LEGEND OF MANA

## 完全攻略

| | |
|---|---|
| 机种:PS　　厂商:SQUARE | 类型:A・RPG |
| 发售日:1999年7月15日 | 周边:PDA、振动手柄对应 |

此攻略并没有按仙人掌日记上的顺序,而是按照故事中有关重要角色所规类的,因此玩者在阅读时应先全部看完后再进行游戏,否则会因某些情节的差异而造成有些事件不能发生或无法完成。

## 宝石泥棒篇

### まいごのプリンセス

1. 再ドミナの町上的酒场看见琉璃正对著一个女孩问话,去帮助那个女孩

2. 往町上的北边走,接近教堂时琉璃会跑出来加入NPC,此时去找酒场的女孩,他会给你一个ヒスイの卵,到世界地图上使用会产生一个洞窟,事件就会发生。

3. 进入洞窟,打倒BOSS事件结束,真珠姬会给你一些道具。

### 岩影に潜む炎の道

1. 首先前往断崖の町ガト,先往右走,会看到一个草人在哀叫,之后跟著草人往上走,然后与左边之人谈话,往左进入寺院后再回来,发现原本的人不见了,然后继续往右走,发现草人与一人在谈话,之后草人会跑掉,然后先走出此地再走进来,会看到原本在不见的人与刚才与草人谈话之人在说话。

2. 回到寺院,会看见草人乱跑,之后走到刚才之处,再走回寺院,回到寺院,发现有人重伤,此时发现一只很爱生气的鸟,此实在走到悬崖会发生杀人事件,再回到寺院,跟爱生气的鸟说话,并答应帮助他。

3. 这时先走出寺院再进入一次,与鸟说话,然后它会往外跑,这时左边原本无法进入的地方就可以进入了,这里有许多的洞窟,不过重点是跟著地上落地的叶子走,因为这是草人身上掉下的,走出迷宫后,往地图上方走,到尽头会发现杀人者,原来他是宝石大盗,然后它就会逃跑,事件就结束了,爱生气的鸟会给你道具。

### 波间に眠る追忆

1. 前往港町ボルボタ,往右走,在这里与一个卖花的人说话,之后会出现人鱼,谈话完毕,再往右走,之后到左边的宿屋,与柜台右边的人说话,答应解决幽灵事件,再往左走,打听情报完后,回到宿屋。

2. 从宿屋的右边楼梯下去,进入后,与里面的人打听消息之后再到右边的海岸谈话,事件结束。

### ホワイトパール

1. 首先队中没有琉璃,之后前往レイリスの塔,在门口遇到真珠姬,此时答应陪她进入塔中,到楼顶时会遇到头目,打赢后,琉璃会出现。

2. 谈话完毕后,再走回一楼,当主角要出塔时,突然有一封信掉落,这时回头调查,宝石大盗出现,她会放出头目,之后打败头目后,事件结束。

### 幸せの四つ叶

1. 首先到トミナ之町找琉璃,之后前往魔法都市,进入后会发生事件,到学园的教室里找一个绿头发的女生,之后他会跟你说叫你在ノーム曜日或水曜日到图书馆找他。

2. 到图书馆找他时,最后他会说想一个人静一静,出去世界地图后,在回教室找他,他会再跟你说叫你,再刚才的那两个日子去图书馆找他。

3. 找到他时答应作他的骑士,陪他去找东西首先到美术馆找,然后在トリアート曜日到学园长室找(这个时候你要利用茶馆,去里面与柜台的人谈话,两次都选(2),就可以度过一天,重复利用,直到学园长不在的日子),之后到茶馆与柜台的人说话,注意!!要到柜台旁与他谈话,而不是隔著柜台说话,出来后,到城镇地图后,在进一次茶馆,这时会拿到宝石。

4. 出茶馆时会有预告信掉下来,之后叫女孩回到学园中,此时到宝石店与琉璃谈话,再到魔法学园门口会发现爱生气的警部跑出去,之后在到宝石店找琉璃,一起前往美术馆,打倒头目,事件结束。

### コスモ

1. 回自己家中再出来,琉璃会来找你,答应一起寻找真珠姬,到世界地图时预告信会落在洞窟上,前往洞窟,沿路上

有许多提示，跟著提示走就会找到真珠姬，之后琉璃受伤，真珠姬觉醒加入为NPC，继续前进，打倒头目，事件结束。

**月读の塔の诱惑者**

1. 首先要通过コスモ事件，然后回到家中与躺在病床上的琉璃谈话，然后回到1楼，在上去2楼谈话，反覆进行，直到琉璃不见为止。

2. 到レイリスの塔会遇到琉璃，之后到顶楼去，会遇到真珠姬，之后的谈话选1，然后战胜头目，事件结束。

**アレクサンドラ**

1. 通过上面的事件后，到トミナ之町的酒场找琉璃及真珠姬，然后答应真珠姬的请求后前往魔法都市，到达后为了要让变成石像的少女恢复，所以要找三把钥匙，分别是在入口处，乐器店，校长室，找完后前往美术馆的地下斗技场，谈话完后事件结束。

**フローライト**

1. 通过上面事件后到魔法都市的宝石店，之后会被传一个地方，在里面会遇到ニキータ，给他钱后他会帮你传送到别的地方，反覆数次后，会遇到琉璃及真珠姬，之后在继续被传送。

2. 传送几次后会在遇到琉璃，谈话完后，往左上走，会发生事件，打倒BOSS后事件结束。

**ティアストーン**

1. 首先到トミナ町的教会前面会遇到警部，谈话时选2，1，2，之后到魔法都市的宝石店会发生事件，与琉璃谈话选1，然后调查右边的箱子，会被传到某地，谈话后会得到AF。

2. 此时会要你在真珠姬及琉璃之间选一个作夥伴，这时就随玩家高兴了

3. 使用AF，进入后会在第一层拿到四颗宝石，第二层两颗，第三层一颗，宝石是用来开门的，第一道门是左绿，右蓝，第二道门是左红，右紫，下黄，第三道门是左上红，右下绿，左下水蓝，右下黄，如果又要用到重复的宝石必须回到之前的门去拿，到内部打倒BOSS，谈话后，事件结束。

## エスカデ篇

**ガイアの知恵**

1. 首先到リュオン街道与一个叫ダナエ的兽人说话，之后回到町上的宿屋与塔那在谈话一次，此时出现选项，如选错了便会导致事件不能发生，所以要小心选择，先选魂，再选ついでいく，之后事件发生。

2. 与塔那一起去见ガイア，事件结束。

**兽王**

1. 前往ジャソクル森林，看见有三人在谈话，事件发生，之后跟着两人进入内部。

2. 这里的迷宫十分的复杂，此时会在某处遇到其中一人，与之谈话，答应帮助他，这时再去找另一人，同样答应帮助他，此时往右走(因为这一个事件的BOSS在右边)，到达尽头后，与BOSS战斗，打赢后回到出口，事件结束。

**うごめく森**

1. 到ジャソクル，在入口处跟会帮你瞬间移动的人说话，叫他帮你传送入遗迹中，到遗迹时往上走，与右上的人谈话，并答应他，事件产生。

2. 到遗迹左下方，打倒头目，往左走，事件结束。

**二つの炎**

1. 到断崖の町ガト，前往寺院，到原本不能进入的房间谈话，发生事件，之后到左边洞窟，那里有一处原本无法进入之处已经可以进入了，找到BOSS战胜后，事件结束。

**流れ行く者达**

1. 首先前往断崖の町ガト的寺院最内部找那里的一个老者谈话（就是躺在上面，而上次被绑架的人），之后答应帮他找ダナエ，然后前往到キルマ湖找贤者トート谈话，此时选第一个选项再往回走会遇到ダナエ，跟他说话，他离开后继续往回走，不过回程路线都是偏下方，所以有两个路口时就往下就会再有剧情发生，之后继续往下走，就会看到ダナエ被抓走，开始跟BOSS战斗打赢后会回到断崖之町剧情完后，事件结束。

**ポキール・梦への诱い**

1. 前往ウルカン矿山，一进去后，会遇到七贤人之一，谈话后，中途的选项选1，然后醒来时会在エスカデ旁边，与他谈话后，选项任选一个，如选第二项，便会直接发生战斗，战胜后事件结束。

**彷徨の回廊**

1. 到断崖之町的寺院内部会遇到ダナエ，谈话后，会被传送到遗迹的入口，与入口的妖精谈话后会被传到地下遗迹，从地下遗迹出来后，到风之塔顶部。

2. 到顶部后，与他们谈话，然后出现选项，笔者选的是1，不过这里的选项可能会影响到以后加入的角色，战斗后事件结束。

**上天の光**

1. 前往断崖の町ガト的寺院找マチルタ谈话，他会给你AF，然后找ダナエ加入后，前往世界地图使用AF并进入。

2. 到迷宫内部会打头目，战胜后，回到寺院，マチルタ会过世，并且成为贤人之一，事件结束。

## ドラゴン篇

**红き堕帝**

1. 进入奈落后，会遇到一位狼人加入之后到了第二层时，会有一个炎之洗礼室，跟里面的鬼谈话后，再去找一个奈落管理室，跟管理者谈话后，回到洗礼室，接受洗礼，就可以往下走了，一直走到第四层，会开始战斗，战斗结束后会有一段剧情，剧情中选项选是，就开始要往下个地点。

注：以下剧情均须有狼人在场。

**群青の守护神**

使用刚才在奈落得到的AF创造一个山脉，进入后跟挡在山脉入口的鸟说话，就可以进入了，再来就要去找刚挡在山脉入口的三只鸟，分别打倒后再去找一个鸟的石像，触碰后即可通过，通过后会有一段剧场，剧情完后往左走，就开始跟第一头龙战斗胜利后，事件结束……

**紫绀の怨灵**

回到骨の城刚刚问材料的地方，会有一个人出现问你话，选第二个选项不离开，会开始战斗，胜利后，去龙骨头调查就可进入骨之城，进入骨之城后，宠物跟狼人都会被抓走，醒来后，先在一楼救宠物，完成后，到刚刚醒来的地方，灯前有机关，按下后，电梯门会打开，到二楼，一到二楼就会跟狼人的姐姐战斗，胜利后，会有钥匙，用钥匙打开跟一楼救宠物时一样的机关，救狼人，再到三楼，在桥上，会与不死皇帝战斗，然后再到右边与第二头龙（会变身一次）战斗，胜利后事件结束。

**白妙の龙姬**

使用AF创造白の森，进入后，狼人会说话，照著狼人指示，就可以找到龙姬，找到后开始剧情，剧情后狼人会先走，龙姬会问你话，不论哪个选项都必须跟龙姬战斗（还加上狼人的姐姐），胜利后，事件结束。

**真红なる龙帝**

回到奈落，狼人的姐姐会加入，进入迷宫后，再由另一出口出来，就可以到达目的地了，战斗过后奈落会变成焰城，进入焰城后，就到处走，有陷阱也没关系，一直到遇到刚刚在奈落变身的狼人，战斗完后，选右边的门走，沿着路下去，就会找到龙帝了，战斗胜利后，事件结束。

## ベ ン ギ ン 篇

**石の鱼**

1. 前往キルマ湖，进入后会看到一群怪模怪样的人，然后他们会问主角暗号，此时选（1），然后继续往内部走，会遇到一只乌龟，帮助他翻身后，跟他讲话，原来他是七贤者之一，他会使主角看的到森林的妖精，再一直往内走，会看到那些怪人们在谈话。

2. 到尽头后，会看到企鹅们被推下悬崖，之后也跟着跳下去，谈话完毕后会与BOSS对战，战斗完毕，事件就结束了，同样会获得道具。

**砂滨的メモリー**

1. 在マトラ海岸，看见两只企鹅在讲话，事件发生。

2. 往右边的迷宫走，往右走的迷宫只要循着小螃蟹的来处走就会发现头目，打倒后事件也结束了，获得道具。

**静かなる海域**

1. 前往海贼船的掌舵室，选择南，东，东，然后与在甲板钓鱼的企鹅说话2次，之后幽灵会出现，跟船长报告后，去下甲板的桶子处拿瓶子，然后到甲板上战斗，打赢后事件结束。

**宝の地图**

1. 到海盗船上，与掌舵的人说话，他会问你往哪走，这时随便选一个，重复同一个方向数次后，会发生敌袭，战斗完毕后，再与掌舵的人说话，任选一个方向，这时船长会有事拜托你，答应后事件发生。

2. 到洞窟后，再途中会看到一个地图，调查时地图会被抢走，这时在洞窟四周找到那些抢走地图的人，把地图拿回，总共有八份，拿完后事件结束。

**雪原の精灵**

1. 到海盗船上，与掌舵的人说话，他会问你往哪走，这时随便选一个，重复同一个方向数次后，会发生敌袭，战斗完毕后，再与掌舵的人说话，任选一个方向，这时船长会有事拜托你，答应后事件发生。

2. 到雪原后，中途会遇上一只妖精，这时他会使你的妖精视力上升，这时在依次寻找会使你的妖精视力提升的人，中间会有一些使你的妖精视力下降的人，要小心。

3. 当你妖精视力升到七时，此时不要跟任何妖精说话，往出口方向走会遇到三只妖精，其中一只就是你要找的妖精，靠你的直觉选择一只，正确的话事件结束，错误的话，视力下降(最好先记录再去试)。

**南海の砂浜**

1. 在マトラ海岸找一个会告诉你杀了几只螃蟹的家伙，当他说："暗黑魔王……杀了"的这句话时（大约杀了二十五只螃蟹左右），去海贼船指示西北西事件就会发生了。

2. 船长会给十五个金币　给挡路的第二个挖掘老鼠一个金币　再给左下方二个挖掘老鼠（右边那个）三个金币，此时会拿到三个道具，给出口的老鼠一个道具　横著走路的二个老鼠（左边那个）二个道具，此时会拿到另外二个道具，给出口的工人一个道具　再给出口的工人最后一个道具最后再给金币，然后讲一下话，事件结束。

**ブッシイを搜せ**

1. 前往矿坑入口调查路标，被人送到挖掘团处，此时会发现这里的公主被海贼企鹅们绑架，之后与这里的人谈话后前往海盗船。

2. 到海盗船的某一层甲板会发现一个奇怪的木桶，调查后公主就跑走了，这时再到港町的海滩处找他，之后再回挖掘团处，事件结束。

## ニ キ ー タ 篇

**ニキータ商い道中**

1. 在ドミナの町中遇到一只叫ニキータ的商人。

2. 与他谈话先选不，再选是，事件就会发生，他会加入成为NPC

3. 到町上的武器屋旁的小屋子（タマネギ剑士）的家与一

只长的像茶壶的人说话，之后会给你车轮。

4. 到世界地图使用车轮，会产生琉欧街道，进入之后打败魔王（长的像螳螂），事件结束，NPC离开，并给你许多道具，其中包含著建造世界地图的道具。

**续・ニキータ商い道中**

1. 在这个事件开始之前，在自家的果树园中老树应该会给你一个植物图鉴。

2. 前往断崖の町ガト，再宝石屋遇到ニキータ，之后答应陪他去采草药，往左走到瀑布之处，这时他会开时采草药，而主角可以自由走动，在四周草丛调查看看，会发现一只妖精，交谈后，事件结束。

**续续・ニキータ商い道中**

1. 前往月夜の町ロア，找到ニキータ时，答应陪他去遗迹找念力花人。

2. 到遗迹时，去找一个绿色的花人，找到后花人会跑走，之后回到出口，事件结束。

**续续续・ニキータ商い道中**

1. 到魔法都市ジオ找到ニキータ，答应陪他到矿山，到矿山时去找ワッツ。

2. 进入ワッツ房间时，谈完话会自动出来，然后在进去一次，他会叫你带ワニ革去找他，找到时拿给他，然后出来在进去，事件结束

**ニキータ・最后の商い**

1. 首先到魔法都市ジオ的美术馆与馆长及管家谈话，事件发生，之后到港町的海摊处找到ニキータ，与他谈话，加入后前往美术馆，谈话后到断崖の镇ガト左边的鸟巢采草，再和美术馆和クリスティ谈过话后，再回去去采草，这时ニキータ会落下山谷，这次他又被冲到港町ポルポタ的海岸，再回去找クリスティ就结束了。

**シュタインベルガー**

1. 当队中无商人时，到断崖の町ガト谜宫的一个山洞中（贮藏库）与其中一人谈话事件发生，出洞时与商人对战胜利后到魔法都市收用商人加入后，与后面的バーテン（小贩）对话，再到月夜の町ロア，与那里的バーテン对话后，得到道具“心之樽”，到デュマ沙漠中的绿洲，事件结束。

## ディドル篇

**ディドルの手纸**

1. 首先要把第一个事件及小小魔法使这个事件通过，之后到町上的喷水池处与两个表演才艺的人说话，其中一个会走掉，之后往右走，再走回来，与长的像猴子的表演才艺者说话，然后与町上的草人说话（商店街那一个），然后进入宿屋，会看见猴子会跟一只鸟讲话，听他们讲完后，与鸟谈话，之后到喷水广场往右走的地方，会看见邮差与猴子发生事件，然后事件就产生了。

2. 走出这里再走回来，再与邮差讲话。

3. 到リュオン街道，此时应该会有一个奇怪的生物，与他谈话，被传送到街道的一个地方，往右上看有一封信，捡起来看后，猴子会过来，此时选项选（一），然后往下走道一个洞窟的前面，就会遇到另一个表演才艺的人，猴子也在，谈话中出现选项选（二）然后跟著进入洞窟，打倒BOSS后，事件结束，一样会获得道具。

**ディドルいやになる**

1. 当完成ディドルの手纸、红き堕帝，豆一族事件未起动并且在“真红なる龙帝”发生中的状态下去月夜の町ロア与カペラ对话，对话后回到世界地图上前往奈落，在奈落的最下层找到BOSS，战胜后事件结束。

**デイトルさらわれる**

1. 豆一族事件终了后，到ドミナの教会与矿山挖穴团的人对话后，到这村的女神喷泉处事件发生，再到白的森，把路中的小狗打晕后，再见到デイトル与矿工头时对话，打BOSS事件结束。

## ギルバート篇

**キルバート・爱の航海**

1. 首先要过此事件必须要在完成たゆたう歌声的事件后，然后必须要除了精灵の光的事件外，不能再发生任何有关キルパート的事件才会发生。

2. 前往マトラ海岸左边找上次的女鸟人，使他加入后，前往港町的右边尽头找キルパート，谈话后女鸟人会跑掉，事件发生。

3. 再去マトラ海岸左边找她，谈话完后，到海贼船上，之后到掌舵室谈话，然后到甲板与头目对决，打赢后事件结束。

**キルバート・爱の出席簿**

1. 前往魔法都市ジオ，队伍中最好有小魔法使的任何一人，因为他们就是从这里出来的。

2. 你会在这里的某一处遇到上次叫你买灯的人，与他谈话。

3. 现在只要到城镇上的每个地方与学生谈话，谈话时大都会出现两个选项，选错没关系，因为可以再选一次，直到他们愿意去上课为止，招募完后，自动回到刚才之处，事件结束。

**キルバート・爱の履历书**

1. 当キルパート被石化后，然后前往美术馆的仓库时，会有人说话，之后前往矿山的挖掘集团，调查诗集后，在与长的像猩猩的人说话。

2. 谈话完后，前往矿山的地下一层的玄室，然后再到暗月之町的卖灯屋，在前往マトラ海岸找セイレーン，之后在到矿山的玄室，过一些事件后，事件结束。

## 校长先生篇

**星に願いを**

1. 前往沙漠，会看到魔法都市的老师与学生，与老师说话并答应帮助她。

2. 进入沙漠时，有时会遇到学生挡路，此时选择强行突破，到达后面时会遇到老师，跟他一起走，与学园的另一个老师说话，被赶出来后，进入战斗，打赢后再度进入，事件结束。

**课外活动**

1. 用AF创造骨之城，进入后跟一位站在帐篷前的学生说话，他会要你去右边的地点帮他问材料，他说的道具是"まだら银色キノコ"、"妖精のりんぷん"、"星のオタワリ"，在寻找道具中如果有错误，那么制作药品的学生便会告诉你取的三件具中有几个是正确的，完成后事件结束。（不知道最后一个材料可以到ドミナの町去问占卜师）

**こおれる过去**

1. 前往雪原，到内部时遇到上次在沙漠作乱的老师，之后找到他与他谈话，他会走掉，再去找他，与他跟雪女谈完话后，进入打头目，打赢后事件结束。

## ハド＆コロナ篇

**小さな魔法使い**

1. 当上述的两个事件通过其中一个之后，回到家中再出来，送邮件的鸟会告诉你町上的事，事件就会发生，到町上的空地会看见两个小魔法使，打倒他们后，让他们成为弟子，事件结束。

**贤人を捜せ**

1. 当第三个事件结束后（小小魔法使），而解释借地图上已有リュオン街道，这时回家与小男魔法使讲话，事件发生。

2. 到リュオン街道去找一个名叫ガイア的人。

3. 找到后与他讲完话，然后因为还未找到贤人，所以事件不会结束，各位玩家们可以先把此事件先搁在一边，以后再完成它。

4. 六个贤人的所在地是：

ガイア在リュオン街道、ロシオッティ在ジャングル的森林遗迹中、トート在キルマ湖旁、オールボン在奈落管理室内（必须在"红き堕帝"完成后）、与ポキール相见必须先去矿山，然后当奈落创造之后，再前往月夜の町ロア的路上与之相遇、セルヴァ在断崖の町ガト。

**お父さんのホウキ**

1. 当你回到自己将忠实发觉仙人掌不见了，下楼的时候，事件就会自动发生，两个小魔法使发现爸爸传下来的扫把不见了，这时看见仙人掌走回来，上楼问他话，他会说出垃圾山，聪明的玩家一定知道该怎麽办了，前往ゴミ山。

2. 这个时候先到之前告诉你顺序的人那里谈话，然后再回到出口，这时往迷宫内部走，这次也是要多问问路旁的玩具，有些玩具会告诉你仙人掌有来过，然后就从他身旁的通道进入，走到最后，出现头目，战胜后事件结束。

**サボテン**

1. 有一天回到家中时会看到バド有点生病的样子，此时到2楼看到仙人掌不见了，再下楼时会看到バド生病的事件，这时到2楼仙人掌的花盆调查会有提示。

2. 到リュオン街道找ガイア谈话，之后到ジャングル找兽王身旁的企鹅谈话，再到魔法学园找一个站在教室门口的学生谈话，之后到海贼船的某一层甲板找一个船员谈话，此船员的谈话内容会有"病气"和"药"等内容，之后到ドミナの町找邮差鸟，谈话后回到自己家中就会看到仙人掌在邮筒里，事件结束。

## 自宅篇

**武器防具作成**

1. 首先要经过上述两个事件，之后回到自己家中的作成小屋时，ワッツ会出现，并且教你如何作成武器，讲完话后，事件结束，以后就可以自行来作成或锻冶武器防具。

**魔法乐器作成**

1. 当"星に愿いを"事件终了后，并且在魔法都市ジオ与4位教师谈话过后便会发生。

2. 到作成小屋，有人会教你乐器作成，教学完毕事件结束。

**ゴーレム作成**

1. 到作成小屋，ゴミ山研究所的人会来教你如何制作时人，教学完毕，事件结束。

**ペット牧场**

1. 当第一个或第二的事件通过其中一个后，到町上的空地会发生事件

2. 此时タマネギ剑士会教你如何捕捉宠物，捕捉完后事件结束。

注：你要到自己家中的农场喂食自己的宠物，等宠物长大后就可以带他出去冒险，不要时也可以把他卖掉。

**果树园**

1. 首先要已经见过ガイア，然后回到自己的家中，有一处是空地，此时会出现敌人，打倒后会出现一颗大树，之后与他讲话，可以种植身上的种子，数日后再来采收，采收完毕，事件结束。

注：采收下来的果实可以拿去卖，也可以当捕捉宠物的诱饵。

（在自宅中除了可以制作武器、乐器外，还可以饲养宠物，另外在做成的小屋中玩者可以利用平时不用的防具或道具做成ゴーレム。

## 其它事件篇

**精灵の光**

1. 首先先用一个道具创造一个叫月夜の町ガタ的地方，然后往右边走，与一个站在二楼的人说话，之后跟着他进入一个商店，出来后与他谈话事件发生。

2. 它会分你三个灯，叫你去卖，此时到左边的上层，与一个懂得这里语言的人说话，它会教你这里的语言，然后就可以开始卖灯了，此时这里有两个人可以卖，一个是在上层，一个在下层，第三个在右边，卖完后回去找那个人，之后事件就会结束了

**危险なフタヌーンティー**

1. 前往一个ミンダス遗迹，タマネギ剑士告诉你有人被困在遗迹当中了，此时事件发生了，之后到遗迹里面，一进去会有一个妖精提示你们如何改变们的位置。

2. 基本上此迷宫不是很难，主要是门的位置，所谓门的位置就是当你改变妖精及小精灵的摆法时，门的位置也会随著不同，进到地下遗迹后，里面只是单行道，只要一直往左走就会遇到那个人，这时也会遇到一个BOSS，打倒后，会得到道具，回到入口后，事件结束。

**锻冶屋ただいま闭店中**

1. 在这个事件开始之前，到ドミナの町的市场与一个女人说话，他会给你一个道具图监。

2. 现在前往矿山，你面会有一个锻冶屋，里面的人会叫你到矿山中找一个名叫ワッツ，之后往矿山内部，找到时与他谈话三次，之后就可以开始打BOSS，战胜后，事件结束。

**ワッツのハンマー**

1. 同样是在矿山中发生的，这次你一进来矿山时会看到一个路标，这时你可以不去理会它，之后去锻冶屋找ワッツ，答应帮他找ハンマー，之后回去入口的路标处，调查后会有人把你送到一个地方，仔细看就可以找到ハンマー。

2. 找到后，回锻冶屋，事件结束。

**レイチェル**

1. トミナ之町中タマネギ剑士的家二楼处，与一男一女说话（注意！！这里必需要利用日期的变化，因为这个事件是跟武器屋的老板们有关，而他们看店的日子都不一样）。

2. 之后回世界地图，再到町中屋内二楼看看，前往市场，找一个女人谈话（如果没找到换个日子再来），谈话完到世界地图后再回来，与町中タマネギ剑士的家里的茶壶说话，再到二楼看是否有一男一女，谈话完，再到市场找那个女人，谈话完，再回タマネギ剑士家的二楼看失踪的女儿是否回来了，回来后谈话完事件结束。

**たゆたう歌声**

1. 月夜の町ロア的左边内部与士兵们谈话，事件发生。

2. 到港町右边尽头时会遇到卖灯的女孩，与她谈话，之后到港町的左边海滩处会听到士兵们在谈话，听完后到マトラ海岸，往左边走。

3. 到内部时会看到人鱼，与她说话两次，之后到旁边等人鱼冒泡消失，此时赶紧到人鱼后面的笼子，打倒BOSS事件结束。

**灾いを呼ぶ人形**

1. 首先前往ゴミ山，之后会发生事件，在这个迷宫中必须要靠路旁的玩具来给你提示，再入口处的惊吓箱，会告诉你要如何走这个迷宫，他会给你一个顺序，叫你照着这个顺序走，之后你会遇到一个讲奇怪语言的玩具，他还会在告诉你一个顺序，走完后会遇到BOSS，打赢后，事件结束。

**ボンボヤジの研究室**

1. 首先前往ゴミ山，在里面会遇到一个奇怪的人，他会跟你说他的ゴーレイ不见了，叫你帮他找，答应后，他会叫你去找ドミナ之町的占卜师，找到后让他算命，算完后她会叫你到キルト湖去找。

2. 进入湖中，会发现ゴーレイ往内跑，跟着他进去，与他战斗，打赢后，自动回到ゴミ山，事件结束。

3. 以后来这里时，入口处会有一个帮人瞬间移动的人，到研究所后，与博士谈话后事件结束。

**豆一族を搜せ！**

1. 在白の森中发生事件找到豆一族的基地，开始路口有一个人挡着，后去各处把木桶内的一族放出，再到那里时就可进入，进入后与先前挡路的那个人对话后，与最左侧头上有角的豆一族长老对话，后打BOSS，事件结束。

**もう一人の自分**

1. 要发生此事件必须条件是トミナ之町的暗属性等级要3才会发生。

2. 进入トミナ之町会遇到与自己长的一样的人，之后到北西的空地战斗，打赢后，事件结束。

**震える砂**

1. 在此之前必须将游戏中所有与沙漠有关的剧情完成。

2. 当沙漠的木属性等级为三，主角等级为四十以上时，而且没有携带宠物及石人，然后与沙漠中的鱼人说话，到沙漠中把地震的地方一一解决，进去内部打BOSS事件结束。

**Pちゃん**

1. 当トミナ町的火跟光属性等级达三时，到宿屋与鸟说话，事件发生，找齐“メノス铜”、“バオバブの木”、“兽の革”、“トップル木棉”、“ひうたい种”、“イカレモン’、“くさつた肉”、“イオウ”，然后交给宿屋主人，事件结束。

## 最终篇

**梦の槛の中へ**

1. 回到家中会看到仙人掌与草人在说话，然后到作成小屋

前谈话，之后进入内部会遇到魔法学园的老师谈话后，他会把主角传送到梦中，找到草人后，得到 AF 吗那之剑，事件结束。

**マナ**

1. 使用 AF マナの剑，进入后，到顶楼打倒 BOSS 后，结束漫长的圣剑之旅，进入 ENDING。

2. 完成整个游戏后会让玩者再次 SAVE，当我们在调出 SAVE 后回到自家的书库中查看，发现会多出一本叫做“禁断の本”的书，选择后会出现两个选项，它们分别是“地狱模式”和“没有未来的模式”，这对没有完成图鉴的玩家来说是个很好的机会，但是由于这两种模式有相当高的难度，将会是个不小的挑战。

## 隐藏事件

**ハッソン传说**

在进行“豆一族”事件中会发生。

**ヘイソン传说**

在进行“豆一族”事件中与ハッソン同时发生。

而“プッツィを取り戾せ”和“マナ”事件都属于不被仙人掌记录在日记上的隐藏事件。

**ホルボタ最强传说**

据说发生此事件的条件是必须拥有 SQUARE 在不久之前发售的《死亡赛车 横滨最速传说》的最终 SAVE，但是否真的是这样就得请玩家们自己去试了。

## 有关游戏中的一些秘技

**1. 与朋友交换道具**

当ゴーレム作成事件发生后，前往ボンホヤジ的住所(ゴミ山)，有他对话就可以进行物品交换，但如是相同的主人公则不可。

**2. 与朋友一起进行冒险**

在没有任何 NPC 的状态下前往ドミナ町的商店街的空屋中，在 SAVE 选择画面中选择与另外一位主人公进行冒险，相同的主人公也可以，只是颜色不同。

**3. 迷你 GAME**

当世界地图画面上的 LAND 呈现出 3×3 的方阵时，按住 L 键 3 秒便可以出现迷你 GAME。

**4. 珍贵道具取得法**

首先要捕获オーガボックス（宝箱怪）的物质系宠物，这样就会使珍贵道具出现率上升。

### 果树园植物资料集

| アーティファクト | ランド | 光 | 暗 | 木 | 金 | 火 | 土 | 风 | 水 | 简易入手法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ポスト | マイホーム | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 最初持有 |
| 积み木の町 | ドミナの町 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 与自宅前草人对话 |
| 车轮 | リュオン街道 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | ドミナの町、与ティーポ对话 |
| ヒスイの卵 | メキブの洞窟 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | ドミナの町、酒场与レイチェル对话 |
| 石の目玉 | キルマ湖 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 事件「まいごのプリンセス」终了后 or 事件「二つの炎」终了后 |
| 炎 | 断崖の町ガト | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 事件「ニキータ商い道中」终了后 |
| 王のメダル | ジャングル | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 事件「ニキータ商い道中」终了后 |
| 袋のランプ | 月夜の町ロア | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 事件「まいごのプリンセス」终了后 |
| 砂バラ | デュマ砂漠 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 事件「精灵の光」终了后 or 事件「兽王」终了后 |
| 震える银さじ | 奈落 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 事件「精灵の光」终了后 |
| 数秘术の石版 | ミンダス遗迹 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 事件「岩壁に刻む炎の道」终了后 |
| サンゴの烛台 | マドラ海岸 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 事件「岩壁に刻む炎の道」终了后 or 事件「星に愿いを」终了后 or 事件「白妙の龙姬」终了后 |
| れた人形 | ゴミ山 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 事件「红き堕帝」终了后 or 事件「续・ニキータ商い道中」终了后 or 事件「星に愿いを」终了后 or 事件「豆一族を探せ！」终了后 |
| 骨のカンテラ | ノルン山脉 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 事件「红き堕帝」终了后 |
| さびたイカリ | 港町ポルポタ | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 事件「砂浜のメモリー」终了后 or 事件「危险なアフタヌーンティー」终了后 |
| 月读の镜 | レイリスの塔 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 事件「砂浜のメモリー」终了后 or 事件「锻冶屋ただいま闭店中」终了后 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔导书 | 魔法都市ジオ | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 事件「灾いを呼ぶ人形」终了后 |
| 龙骨 | 骨の城 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 事件「群青の守护神」终了后 |
| 瓶诘の精 | ウルカン矿山 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 事件「波间に眠る追忆」终了后 or 事件「危险なアフタヌーンティー」终了后 |
| 海贼のカギ爪 | 海贼船バルド | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 事件「波间に眠る追忆」终了后 |
| とけない心 | フィーグ雪原 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 事件「ホワイトパール」终了后 or 事件「宝の地图」终了后 |
| 滴る绿の杖 | 白の森 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 事件「紫绀の怨灵」终了后 |
| 爱のブローチ | ルシェイメア | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 事件「上天の光」开始后 |
| 黄金の种 | 果树园 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 自宅与大树对话 |
| 玉石の王杓 | 煌きの都市 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 事件「ティアストーン」开始后 |
| マナの | マナの圣域 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 事件「梦の槛の中へ」终了后 |

## 片手剑

| | |
|---|---|
| 居合い | ダッシュ |
| 唐竹割り | ジャンプ |
| ヴォルテクス | 回转 |
| ダブルハウンド | しゃがむ |
| 三连斩 | 前转 |
| ウェッジランチャ | バク转 |
| 天唐竹割り | ハイジャンプ |
| エリアルブレード | ムーンサルト |
| スライサー | バク宙 |
| 十文字斩 | ハイジャンプ+ダッシュ |
| タイガファング | 前转+バク转 |
| オーピターエッジ | ジャンプ+しゃがむ+アピール |
| ドラゴンテイル | タックル+バク宙 |
| 胧雉ぎ | スライディング+バックダッシュ |
| スマッシュブレード | プッシュ+背面取り+前转 |
| 无音杀 | グラップル+ダッシュ+バックダッシュ |
| ダイナマイトX | ジャンプ+しゃがむ+アピール |
| ファイナルバースト | 背面取り+バク宙+回转+ダッシュ |
| 黄龙 | うかし+イリュージョン+しゃがみ+ハイジャンプ |

## バトルハンマー

| | |
|---|---|
| スーパースラッガー | ダッシュ |
| ハンマーフォール | ジャンプ |
| 爆杀 | 回转 |
| 追い土龙 | 前转 |
| デストラクション | ハイジャンプ |
| ライジングクラッシュ | しゃがむ |
| ラウンドフリッカー | ムーンサルト |
| 必杀武具落し | バク转 |
| ブレイジングハンマ | バックダッシュ+タックル |
| ダブルインパクト | 前转+ムーンサルト |
| ダイダルウェイブ | イリュージョン+ガードダッシュ |
| パイルドライバー | 背面取り+ジャンプ |
| トールハンマー | うかし+ハイジャンプ |
| ハイパースラッガー | うかし+バックダッシュ+ダッシュ |
| メテオハンマー | 二段ジャンプ+回转+前转 |
| ボルケイノ | しゃがむ+アピール+ジャンプ |
| ヘブンズゲート | うかし+バックダッシュ+ダッシュ+回转 |

## 短剑

| 必杀技 | 必要アビリティ |
|---|---|
| 神威 | ダッシュ |
| スナイプダガー | ジャンプ |
| クナイ舞 | 回转 |
| ヴァイパーエッジ | 前转 |
| ソニックウェイブ | バク转 |
| スナイプダガーS | ハイジャンプ |
| サプライズドダイブ | ムーンサルト |
| エクリプス | バク宙 |
| バラの舞 | ガードダッシュ+イリュージョン+ハイジャンプ |
| 霞斩り | バクー+バク宙+ダッシュ |
| 暗杀 | スライディング+二段ジャンプ |
| 傀倡 | バックダッシュ+アピール |
| 空蝉 | グラップル+イリュージョン |
| ダブルペイン | バク转+前转 |
| シャドーサーキュラー | イリュージョン+しゃがむ+回转 |
| 背刃袭 | 背面取り+ダッシュ |
| 次元镜 | 背面取り+ハンマースルー+挑发 |
| ソルファランクス | サマーソルト+回转+しゃがむ+ハイジャンプ |
| 朱雀 | アピール+イリュージョン+二段ジャンプ+ガードダッシュ |

## ロッド

| | |
|---|---|
| 疾风 | ダッシュ |
| 漆黑 | ジャンプ |
| 地鸣 | 回转 |
| 金刚 | しゃがむ |
| 水泡 | ハイジャンプ |
| 炎上 | ムーンサルト |
| 后光 | イリュージョン |
| 暗灭光爆 | タックル+アピール |
| 黄金花 | イリュージョン+バックダッシュ |
| 冰柱炎落 | 前转+バク宙 |
| 爆风岩激 | 回转+ムーンサルト |
| 精灵の歌 | 回转+イリュージョン+挑发 |

## バトルアックス

| | |
|---|---|
| サイドスパイク | ダッシュ |
| 升り鹰爪 | ジャンプ |
| グラインドウィンド | 回转 |
| ローリングシィープ | 前转 |
| 残影斧 | バク宙 |
| ライジングクラッシュ | しゃがむ |
| アークスライド | 前转 |
| インパルス | ハイジャンプ |
| 神木断 | 前转＋ムーンサルト＋バク宙 |
| 大雪山落とし | うかし＋回转 |
| セレストサンクション | プッシュ＋バク转 |
| サマーソルトホーク | バク宙＋サマーソルト |
| ダイダルウェイブ | イリュージョン＋ガードダッシュ |
| スプラッシュブレード | バク转＋バク宙 |
| 地狱车 | 二段ジャンプ＋前转＋ダッシュ |
| スパイクストライク | 背面取り＋スライディング＋ムーンサルト |
| シャイニングスパーク | バックダッシュ＋ハイジャンプ＋回转＋タックル |

## 大剑

| | |
|---|---|
| 地すり青眼 | ダッシュ |
| ライジングクラッシュ | しゃがむ |
| アークスライド | 前转 |
| 幻脚一刀 | バク转 |
| インパルス | ハイジャンプ |
| シールドブレイク | ジャンプ |
| ウィンドスラッシュ | 回转 |
| ラウンドフリッカー | ムーンサルト |
| スプラッシュブレード | バク转＋バク宙 |
| マーベルストリーム | イリュージョン＋ダッシュ |
| キリングダンス | うかし＋二段ジャンプ |
| かかってきなさい | バックダッシュ＋挑发 |
| パイルドライバ | 背面取り＋ジャンプ |
| 大地喷出剑 | アピール＋ムーンサルト＋しゃがむ |
| 乱れ雪月花 | タックル＋バク宙＋ダッシュ |
| 三所斩り | イリュージョン＋前转＋ハイジャンプ |
| 一刀 | しゃがむ＋ガード＋カウンター＋ジョルト |
| レイジングペイン | イリュージョン＋サマーソルト＋ジャンプ＋挑发 |

## 弓

| | |
|---|---|
| 一发必中 | ダッシュ |
| スカイハイアロ | ジャンプ |
| 回转射ち | 回转 |
| ニードルシャワ | バク转 |
| 三本射ち | ハイジャンプ |
| でたらめ矢 | ムーンサルト |
| ラストショット | うかし |
| チェンジアップ | バックダッシュ |
| ミラージュアロー | ハンマースルー |
| ジェノサイドレイン | ハイジャンプ＋回转 |
| 魔神影刺し | サマーソルト＋バク宙 |
| 翔飞燕 | タックル＋二段ジャンプ |
| サテライトフォール | イリュージョン＋ハイジャンプ |

| | |
|---|---|
| ワイルドランチャー | グラップル＋バク转＋二段ジャンプ |
| CALCM | 背面取り＋バク宙＋回转 |
| バニシングキャノン | イリュージョン＋バックダッシュ＋ダッシュ＋カウンター |

## 枪

| | |
|---|---|
| ランサー | ダッシュ |
| スターダストスロ | ジャンプ |
| 旋风枪 | 回转 |
| 疾风龙突 | 前转 |
| 空旋地走り | ハイジャンプ |
| ネビュラスソーサ | ムーンサルト |
| パイルバンカー | タックル＋しゃがむ |
| サイクロントレーサー | 回转＋ダッシュ |
| 阿哞 | うかし＋イリュージョン |
| ブラッドサッカー | バク转＋ムーンサルト |
| 光弹枪 | 前转＋ハイジャンプ |
| 百花乱舞 | タックル＋イリュージョン＋ダッシュ |
| 无双三段 | ダッシュ＋しゃがむ＋回转 |
| クロームレイ | バク转＋ガードダッシュ＋グラップル |
| デスプランディング | ハンマースルー＋挑发＋スライディング |
| クロームレイ | バク转＋ガードダッシュ＋グラップル |
| ルナティックダンク | しゃがむ＋ムーンサルト＋二段ジャンプ＋回转 |
| 青龙 | イリュージョン＋バックダッシュ＋回转＋ガードダッシュ |

## 片手斧

| | |
|---|---|
| ドリフトスル) | ダッシュ |
| ドライブショット | ジャンプ |
| トルネード | 回转 |
| 超电子ヨーヨー | 前转 |
| 必杀武具落し | バク转 |
| ドライブホーク | ムーンサルト |
| 鲤の泷登り | バク宙 |
| ダブルハウンド | しゃがむ |
| 天唐竹割り | ハイジャンプ |
| ブラックウィング | うかし＋バックダッシュ |
| ソウルスラスト | バク宙＋タックル |
| アックスボンバー | イリュージョン＋ハンマースル |
| オーピターエッジ | 回转＋ガードダッシュ |
| 十文字斩 | ハイジャンプ＋ダッシュ |
| ダイナマイトX | ジャンプ＋しゃがむ＋アピール |
| 真一文字斩り | 背面取り＋前转＋ムーンサルト |
| タイムバースト | プッシュ＋回转＋イリュージョン |
| バーサ－ク | アピール＋ハイジャンプ＋イリュージョン＋ジョルト |

## 片手斧

| | |
|---|---|
| ナックルダッシャー | ダッシュ |
| いなずまキック | ジャンプ |
| 旋风脚 | 回转 |
| 天袭连 | しゃがむ |
| ぶったぎりソバット | 前转 |
| 轮回 | バク转 |

| | |
|---|---|
| ムーンサルトスタンプ | ムーンサルト |
| ジャイアントスイング | グラップル＋回转 |
| タイガードライブ91 | グラップル＋しゃがむ |
| ノーザンライトボム | グラップル＋ジャンプ |
| 虎王阵 | カウンター＋ジョルト |
| 二段三角蹴り | うかし＋イリュージョン＋二段ジャンプ |
| 断崖喉轮地狱落とし | グラップル＋ハイジャンプ＋ハンマースルー |
| 梦想阿修罗拳 | ダッシュ＋グラップル＋イリュージョン |
| ライトニングサマー | バク转＋バク宙＋サマーソルト |
| パワーホール | グラップル＋ハンマースルー＋バックダッシュ＋ダッシュ |
| イズナドロップ | うかし＋しゃがむ＋ハイジャンプ＋グラップル |
| 玄武 | バク转＋バク宙＋ムーンサルト＋しゃがむ |

## ヌンチャク

| | |
|---|---|
| 龙牙碎 | ダッシュ |
| 落阳 | ジャンプ |
| 凤翼旋 | 回转 |
| 胄割り | しゃがむ |
| 幻醉刀 | 前转 |
| 落阳追燕 | ハイジャンプ |
| 乱击骸贯 | ムーンサルト |
| 双龙咆 | ムーンサルト＋イリュージョン |
| 背刃袭 | 背面取り＋ダッシュ |
| 随断背闪 | スライディング＋バックダッシュ |
| 雪崩 | しゃがむ＋バク宙 |
| 傀儡 | バックダッシュ＋アピール |
| 道化灭袭 | タックル＋挑发＋カウンター |
| 鬼哭 | サマーソルト＋ハイジャンプ＋ダッシュ |
| 冰炎 | イリュージョン＋タックル＋二段ジャンプ |
| 次元镜 | 背面取り＋ハンマースルー＋挑发 |
| 神鬼 | しゃがむ＋イリュージョン＋ジャンプ＋ハイジャンプ |
| 白虎 | ダードダッシュ＋グラップル＋イリュージョン＋回转 |

## アビリティ

| | |
|---|---|
| ジャンプ | 初期已装备 |
| ガード | 初期已装备 |
| ダッシュ | 初期已装备 |
| バックダッシュ | 初期已装备 |
| しゃがむ | 初期已装备 |
| プッシュ | 初期已装备 |
| アピール | 初期已装备 |
| 回转 | 初期已装备 |
| グラップル | ガード&プッシュ |
| 前转 | ダッシュ&ジャンプ |
| バク转 | バックダッシュ&ジャンプ |
| ハイジャンプ | しゃがむ&ダッシュ |
| タックル | ダッシュ&プッシュ |
| カウンター | ガード |
| イリュージョン | ダッシュ&バックダッシュ |
| ガードダッシュ | ガード&ダッシュ |
| スライディング | しゃがむ&ダッシュ |
| バク宙 | ハイジャンプ&バク转 |
| ムーンサルト | ハイジャンプ&前转 |

| | |
|---|---|
| 二段ジャンプ | ハイジャンプ&ジャンプ |
| 挑发 | バックダッシュ&アピール |
| ジョルト | カウンター |
| 背面取り | グラップル&回转 |
| うかし | しゃがむ&ハンマースルー |
| サマーソルト | バク转&バク宙 |
| ガードダッシュ | ガード&ダッシュ |

## COMBO

| | |
|---|---|
| 短剑 | ○○○○△> 指令技 |
| 片手剑 | ○○○△> 指令技 |
| 大剑 | ○○○△> 指令技 |
| 弓 | ○○○△> 指令技 |
| 枪 | ○○○△> 指令技 |
| ロッド | ○○○△> 指令技 |
| ヌンチャク | ○○○○△> 指令技 |
| グラブ | ○○○○△> 指令技 |
| 片手斧 | ○○○○△> 指令技 |
| バトルハンマ- | ○○○△> 指令技 |
| バトルアックス | ○○○△> 指令技 |
| 重量武器 | ○○> ジャンプなど> △〔ジャンプ攻击〕> △ |
| 轻量武器 | ○○○> ジャンプなど> △〔ジャンプ攻击〕> △ |
| 重量武器 | ○○> 回转> △or○ |
| 轻量武器 | ○○○> 回转> △or○ |
| 重量武器 | ○○> ム－ンサルト×α |
| 轻量武器 | ○○○> ム－ンサルト×α |
| すべての武器 | コマンドアッパ－(下> 右下> 右> △)> コマンドアッパ－> △ |
| – | ○○> うかし> ○○> うかし> (!!) |
| – | ○○> ム－ンサルト> ○○> ム－ンサルト> (!!) |
| – | ○○> ム－ンサルト> ○○○△など |
| – | ○○> バク宙> △ |
| – | ○○> アビリティ×α |

## 指令技(角色向右使)

| コマンド | アクション |
|---|---|
| 右>右>△ | ダッシュ攻击 |
| 左>右>△ | ジャンプ攻击 |
| 下>右下>右>△ | ダッシュジャンプ攻击 |

## アビリティ技

| | |
|---|---|
| ジャンプ攻击 | ジャンプ> △<br>ハイジャンプ> △<br>二段ジャンプ> △<br>ム－ンサルト> △<br>左> 右> △ |
| サマ－ソルト | バク转> △<br>バク宙> △<br>サマ－ソルト |
| 回转攻击 | 回转> △〔范围大〕<br>回转> ○〔范围小〕 |

## 有效地使用组合攻击

本游戏虽然没有组合技，但是玩者可以利用角色所拥有的特殊技和必杀技的组合,使之产生连续技。这样在攻击敌人时就不会出现必杀技完成时的硬直时间，因为连续技几乎都有将敌人击飞的特点，在敌人被击飞的这段时间内必杀技后的硬直时间将被抵消，因此在攻击敌人（尤其是强大的BOSS）时,一定要使用这种连续技,因为有些敌人的攻击带有即死效果，连续技的使用可以有效地抑制敌人的这种攻击方式。

## 宠物类型

| 种类 | ここでゲット | 成长后 |
|---|---|---|
| 兽 | キルマ湖の东の湖岸、白の森, | ラビ、モールベア、オックス、バウンドウルフ、ティディ、 |
| 鸟 | ノルン山脉/リュオン街道 | チョコボ、コカトリス、ニードルバード、ガルーダ、バットム |
| 植物 | キルマ湖・森の中/ジャングル | バトフラワー、マイコニド、モルボルボール、マンドレイク、ウッドマックス |
| 虫 | ノルン山脉/デュマ砂漠 | アサシンバク、スコーピオ、グルームモス、メガクローラー、ラスター |
| 爬虫类 | メキブの洞窟/リュオン街道(洞窟) | ぱっくんおたま、ぱっくんトカゲ、グレートボア、バジリスク、ティラノス |
| 鱼 | マドラ海岸/海贼船 | デスクラブ、シージャック、シードラゴン、ガルフィッシュ、ラドーン |
| 不思议 | メキブの洞窟/ウルカン矿山 | ポト、ボルダー、アイスパイ、バネクジャコ、ワンダー |
| ドラゴン | フィーグ雪原 | プチドラゴン、ランドドラゴン、スカイドラゴン |
| 不定形 | マドラ海岸、断崖の町ガト | スライム、シャドウゼロ、グレル、デンデン、ラストモールド |
| 不死 | 骨の城、ミンダス遗迹 | ゾンビ、スペクター、スケルトン、マミーエイプ、スカルビースト |
| 物质 | レイノスの塔、ごみ山 | オーガボックス、ユニコーンヘッド、スパインドデビ、カコデーモン、マシンゴーレム |
| 恶魔 | ジャングル、奈落 | チビデビル、デーモンヘッド、ダークストーカ、イビルウェポン |
| 亚人种・カミーラ | フィーグ雪原 | マナ LV3 |
| 亚人种・ダック | キルマ湖 | 光マナ LV3 |
| 亚人种・ポロン | ジャングル | 木マナ LV3 |
| 亚人种・サハギン | デュマ砂漠 | 木マナ LV3「震える砂」时 |
| 亚人种・ゴブリン | 月夜の町ロア | 木・暗マナ LV 关系 |
| 亚人种・ケイブマン | ゴミ山 | 土マナ LV 关系 |
| 亚人种・ダ-クプリ-スト | ノルン山脉 | 火マナ LV 关系 |

## ゴーレム技与组合方式

| - | 技名 | ゴ-レム |
|---|---|---|
| A | ギロチン | 片手剑+片手剑・片手剑+片手斧<br>片手斧+片手斧 |
| r | 龙卷ギロチン | 片手剑+ドラム・片手斧+ドラム |
| B | チェーンギロチン | 片手剑+枪・片手剑+ロッド<br>片手剑+短剑・片手斧+短剑<br>片手斧+枪・片手斧+ロッド |
| C | チェーンソー | 大剑+大剑・大剑+バトルアックス<br>バトルアックス+バトルアックス |
| D | チェーンソーR | 大剑+片手剑・大剑+片手斧<br>バトルアックス+片手<br>バトルアックス+片手斧 |
| E | チェーンソー回し | 大剑+マント・大剑+ローブ<br>バトルアックス+マント<br>バトルアックス+ローブ |
| F | チェインスピア | 短剑+短剑・枪+枪<br>ロッド+ロッド・ロッド+枪 |
| G | チェインドリル | 短剑+グラブ・枪+グラブ<br>ロッド+グラブ |
| H | ナックルパンチ | グラブ+グラブ |
| I | 爆裂パンチ | グラブ+铠・グラブ+全身铠 |
| J | ピコピコハンマー | ハンマー+ハンマー・ハンマー+ヌンチャク・ヌンチャク+ヌンチャク |
| K | トゲ铁球アッパー | ハンマー+グラブ・グラブ+ヌンチャク |
| L | トゲ铁球雨あられ | ハンマー+帽子・ハンマー+兜<br>ヌンチャク+帽子・ヌンチャク+兜 |
| M | 大车轮トゲ铁球 | ハンマー+マント・ハンマー+ローブ<br>ヌンチャク+マント・ヌンチャク+ローブ |
| N | トゲボディスピン | ローブ+具足・ローブ+くつ<br>マント+具足・マント+くつ |

| - | 技名 | ゴーレム |
|---|---|---|
| O | ショットガン | 弓+弓 |
| P | ネットショット | 弓+小手・弓+盾 |
| Q | ビット | 指轮+指轮・ペンダント+ペンダント<br>指轮+ペンダント |
| R | Wビット | 弓+指轮・弓+ペンダント |
| S | ビットバリア | ローブ+指轮・ローブ+ペンダント<br>マント+指轮・マント+ペンダント |
| T | ボンバー | 铠+铠・铠+全身铠・全身铠+全身铠 |
| Y | 花火ボンバー | 铠+帽子・铠+兜・全身铠+帽子<br>全身铠+兜 |
| V | チャージ | 兜+兜 |
| W | マシンガン | 弓+ドラム |
| X | ウェーブビ-ム | 弓+フルート |
| Y | どっきりメカ | 盾+ドラム |
| Z | ころがしボム | 铠+具足・铠+くつ・全身铠+具足<br>全身铠+くつ |
| a | ばらまきボム | 铠+ドラム・全身铠+ドラム |
| b | ビーム | フルート+フルート |
| c | 散ビーム | ロ-ブ+ドラム・マリンバ+フルート |
| d | ドリルロケット | 短剑+ハーブ・枪+ハーブ<br>ロッド+ハーブ |
| e | ロケットパンチ | グラブ+ハーブ |
| f | ロケットミサイル | 帽子+ハーブ・兜+ハーブ |
| g | 魔贯炮 | 帽子+フルート・兜+フルート |
| h | 波动炮 | 全身铠+マリンバ |
| i | 散波动炮 | 全身铠+フルート |
| j | 放电 | ドラム+フルート |
| k | パルスアタック | ドラム+ドラム |
| l | 火炎放射 | マリンバ+マリンバ |

| – | 技名 | ゴーレム |
|---|---|---|
| m | 旋风火炎放射 | ドラム＋マリンバ |
| n | ミサイル | ハーブ＋ハーブ |
| o | 多弹头ミサイル | マリンバ＋ハーブ |
| p | ナパームボム | 帽子＋フルート・兜＋フルート |
| q | セルフバーニング | 小手＋マリンバ・盾＋マリンバ |
| s | ガードトゲボディ | ローブ＋マント |
| t | バリア | 小手＋盾・小手＋帽子・小手＋兜<br>盾＋帽子・盾＋兜 |
| u | 核自爆 | 小手＋全身铠・小手＋铠<br>盾＋全身铠・盾＋铠 |
| v | ロケットダッシュ | 具足＋ハーブ・くつ＋ハーブ |
| w | バックダッシュ | 具足＋くつ |
| x | まんまるドロップ | ハンマー＋指轮・ハンマー＋ペンダント |
| y | 待机 | ヌンチャク＋指轮・ヌンチャク＋ペンダント |
| z | 空中待机 | 帽子＋帽子 |

## ロジック形拜发例

| | |
|---|---|
|  | メノス铜＋メノス铜 |
|  | メノス铜＋フォルセナ |
|  | メノス铜＋グランス |
|  | メノス铜＋アストリア银 |
|  | メノス铜＋ミスリル银 |
|  | メノス铜＋バイゼル金 |
|  | メノス铜＋イシュ白金 |
|  | メノス铜＋ロマリー圣铁 |
|  | メノス铜＋マイア铅 |
|  | メノス铜＋アルテナ合金 |
|  | メノス铜＋ディオールの木 |

## 组合出最强的ゴーレム

上面只是以メノス铜为例组合出的ゴーレム的攻击方式，如果玩者拥有更为稀有的金属，那么会组合出更为强大的ゴーレム，组合方法存在着一定的规律，请大家多试一试，ゴーレム技表参照左面的表格。

## 果树园植物资料集

| 名称 | 色 | UP | DOWN | 数种组合方法 |
|---|---|---|---|---|
| クラウンガ リック | 白系 | 魅 | 傲慢 | ほそながい种×2・ひらたい种×2・ほそながい种×ちいさな种 |
| マキガイカブ | 白系 | 力・防・热血・傲慢 | 魔 | ひらたい种×2・ほそながい种×ちいさな种 |
| スウィートモアイ | 紫系 | 防・魔・运・怠惰 | 技 | ほそながい种×2・とげとげの种×2・ほそながい种×ちいさな种<br>まるい种×ひしゃげた种・まるい种×ちいさな种<br>まるい种×ほそながい种・まるい种×とげとげの种 |
| ハイヒールペア | 白系 | 力・防・魅・傲慢 | 精神 | ひらたい种×2・とげとげの种×2 |
| エレファントマンゴー | 白系 | 力・体・热血・傲慢 | – | とげとげの种×2 |
| キャットアプリコット | 赤系 | 防・冷静 | – | 小さな种×2・ほそながい种×2・ひしゃげた种×2<br>ほそながい种×ひらたい种・ひしゃげた种×ほそながい种<br>ひしゃげた种×ひらたい种 |
| さいころいちご | 赤系 | 力・热血 | – | 小さな种×2・ひしゃげた种×2 |
| ドッグピーチ | – | 力・技・亲密 | 策略 | ひしゃげた种×2　ひしゃげた种×大きな种・大きな种×ほそながい种 |
| サンタリンゴ | 赤系 | 技・魅・冷静・优柔 | – | とげとげの种×2 |
| クジラトマト | – | 魔・体・魅力 | 防・热血 | 小さな种×2・ほそながい种×2・ひしゃげた种×2<br>とげとげの种×2・ひしゃげた种×ひらたい种 |
| ツノガイニンジン | 橙系 | 魔・精・冷静・优柔 | 技 | 小さな种×2・大きな种×小さな种・大きな种×ほそながい种 |
| シューズビワ | 橙系 | 技・魅・策略・怠惰 | 体 | 小さな种×2・ほそながい种×だえんの种 |
| パンプキンボム | 橙系 | 力・精・热血・傲慢・策略・怠惰 | – | 小さな种×2・とげとげの种×2 |
| ハニーオニオン | 橙系 | 技・体・精・优柔 | 力 | 小さな种×2・とげとげの种×2 |
| タコオレンジ | 橙系 | 防・体・策略・怠惰 | – | とげとげの种×2 |
| イカレモン | 黄系 | 魔・策略 | – | 大きな种×2・小さな种×2・だえんの种×2・大きな种×小さな种 |
| バネバナナ | 黄系 | 黄系 | 优柔 | 小さな种×2・だえんの种×2 |
| ひまわりとうもろこし | 黄系 | 魔・魅・热血 | 冷静 | だえんの种×2 |
| フィッシュフル ッ | 黄系 | 技・魔・魅 | 体・策略 | だえんの种×2・とげとげの种×2 |
| ロケットパパイヤ | 黄系 | 魔・魅・冷静 | 热血 | とげとげの种×2 |
| アルマジロキャベツ | 绿系 | 防・精・亲密・寂し | 魅力 | 大きな种×2・大きな种×小さな种<br>ほそながい种×だえんの种・まるい种×だえんの种<br>まるい种×おおきな种・まるい种×ちいさな种 |
| イルカキューリ | 绿系 | 魔・运・亲密・寂し | 力 | 大きな种×2・だえんの种×まるい种<br>ほそながい种×だえんの种・まるい种×おおきな种<br>まるい种×ちいさな种 |
| ハリネズミレタス | 绿系 | 防・魅・冷静 | 热血 | 大きな种×2・とげとげの种×2・まるい种×だえんの种<br>まるい种×ちいさな种・まるい种×とげとげの种 |
| ウリぼうスイカ | 绿系 | 力・技・精・寂し | 魅力 | とげとげの种×2・まるい种×だえんの种・まるい种×おおきな种<br>・まるい种×ちいさな种・まるい种×とげとげの种 |

| 名称 | 色 | UP | DOWN | できる组み合わせ(确认されているもの) |
|---|---|---|---|---|
| ダイヤローレル | 绿系 | 力・运・热血 | 冷静 | とげとげの种×2　まるい种×とげとげの种 |
| ハートミント | 青系 | 魅 | 怠惰 | 大きな种×2・ほそながい种×2・まるい种×2<br>ほそながい种×ひらたい种・ほそながい种×まるい种<br>まるい种×おおきな种・まるい种×ちいさな种<br>まるい种×ひらたい种 |
| スペードバジル | 青系 | 精 | 寂し | 大きな种×2・まるい种×2・まるい种×おおきな种<br>まるい种×ちいさな种・まるい种×ほそながい种<br>まるい种×ひらたい种 |
| 时计パイン | 青系 | 力・技・防・魔・体・精・魅・运 | 热血・冷静・策略・亲密 | まるい种×2・ほそながい种×ひらたい种<br>ほそながい种×まるい种・まるい种×おおきな种<br>まるい种×ひらたい种・まるい种×とげとげの种 |
| ゴールドクローバ | 青系 | 技・运・亲密 | 策略 | とげとげの种×2　まるい种×ほそながい种　まるい种×とげとげの种 |
| サイメロン | 青系 | 力・体・精 | 魔・冷静 | 大きな种×2・まるい种×2・とげとげの种×2<br>まるい种×大きな种・まるい种×小さな种<br>まるい种×ほそながい种・まるい种×ひらたい种<br>まるい种×とげとげの种 |
| ユリグリンピース | 紫系 | 技・体・冷静・优柔・亲密・寂し | 魔 | ほそながい种×2・ひしゃげの种×まるい种<br>まるい种×ひしゃげた种・まるい种×ちいさな种<br>まるい种×ほそながい种 |
| ビーダマンベリ | 紫系 | 体・亲密 | – | ほそながい种×2・ひしゃげの种×まるい种<br>ひしゃげた种×大きな种・ひしゃげた种×ほそながい种<br>ほそながい种×ちいさな种・まるい种×ちいさな种<br>まるい种×ほそながい种 |
| シャチナス | 紫系 | 防・魔・策略 | 亲密 | ほそながい种×2・ほそながい种×まるい种<br>まるい种×ひしゃげた种・まるい种×ちいさな种<br>まるい种×とげとげの种 |
| マスクイモ | 白系 | 防・体・精神 | 运・亲密 | 大きな种×2・ひらたい种×2 |
| すずぶどう | 紫系 | 魔・精・策略 | 亲密 | とげとげの种×2 |
| ドッキリマッシュ | 黑系 | 运 | – | ひしゃげた种×大きな种・ほそながい种×だえんの种<br>大きな种×ほそながい种・まるい种×ちいさな种 |
| 小屋ダケ | 黑系 | 力・技・防・魔・体・精・魅・运 | – | – |

## 高级敌人遗留下的贵重物品

| 敌キャラ名 | 入手できるアイテム | 场所 |
|---|---|---|
| イビルウェポン | ブレイブブレード(两手剑)&デスストローク(短剑)&オリハルコン(短剑)&マンスローター(短剑)&ムラマサブレード | レイリスの塔 |
| ウッドマックス | ひいらぎの木(道具)&やどりぎ(道具)&デュオールの木 | ガトの洞窟 |
| オーガボックス | 阳光のクリスタル(道具)&輝きのクリスタル(道具)&月光のクリスタル(道具)&カオスのクリスタル(道具)&女神の铠(铠) | 海贼船バルド |
| カコデーモン | 大理石(道具)&黑曜石&悪魔の肉&ガイアの泪 | ルシェイメア |
| カーミラ | 月石のティアラ(帽子)&スピリタスリボン(帽子)&ビティウムリボン(帽子)&贤者のリボン&古のティアラ | レイリスの塔 |
| ガルフィッシュ | 龙の骨饰り(アクセサリ) | 海贼船バルド |
| ケイブマン | ギガースグローブ(ナックル)&スパイラルクロー(ナックル)&スカルディセクト(ナックル)&ホーリーグローブ&燃える商魂グラブ(攻击力 65　大技・ミダスの手　アルテナ合金) | ウルカン矿山 |
| ゴブリン | 古月の刃(两手斧)&地裂の斧(两手斧)&スノウディアー(片手斧)&ブラックエルク(片手斧)&复讐の娘 | メキブの洞窟 |
| サハギン | スターゲイザー(枪)&トゥルースピア(枪)&ブロンズランス(枪)&巨人の枪(化石树制、攻击力 79)&大魔神のフォーク&ブレイズピアサー | 海贼船バルド |
| シャドウゼロ | 不思议な肉(道具)&ハレー陨石(道具)&アンク陨石(道具)&ヴィネック陨石&タトル陨石 | 奈落 |
| スカイドラゴン | 龙の血(道具)&飞龙のかわ&龙の息&ドラゴンステーキ&ドラゴンリング(魔守 40)&龙鳞 | フィーグ雪原 |
| スケルトン | ウィッシュボーン(アクセサリ) | スケルトン |

| | | |
|---|---|---|
| ダック | 悪运のサイコロ(アクセサリ)&ソルジャーメット(兜)&忍びの守ふだ(アクセサリ)&キャプテンメット(アダマンタイト制) | ジャングル |
| ダークプリースト | ケ　リュイケオン（ロッド）&ガンバンテイン（ロッド）&古の祭衣&ケルヌンノスの杖(デュオ　ルの木制) | ジャングル |
| ダークストカ | レーヴァテイン(片手剑)&悪魔の肉(道具)&ドラゴンベイン(片手剑)&ラグナロク&デュランダル&スプリンガー(两手剑) | レイリスの塔 |
| デーモンヘッド | ブラッディマスク(兜)&羽根马の兜(兜)&フールスクラウン(帽子)&悪魔の肉(道具) | 城 |
| チビデビル | トゥルースピア(枪)&悪魔の肉(道具) | ゴミ山 |
| バネクジャコ | ジャガーノート(ヌンチャク)&不思议な肉(道具)&ギガースフレイル | ウルカン矿山 |
| ポロン | ポロンの弓矢(弓)&モーナボーガ(攻35)&サイドワインダー(攻47)&マーベリック(攻63)&セイクリッドボウ(攻83) | リュオン街道 |
| マジカルドル | ジャッジメンテス(ハンマー)&死者のつちほこ(ハンマー)&ひいらぎの木(道具)&バオバブの木(道具)&ダークパニッシュ(ハンマー)&デュオールの木&トールハンマー(攻击力85) | 奈落 |
| ランドドラゴン | 龙のたてがみ(兜)&ドラゴンステーキ(道具)&龙の息(道具)&龙の血(道具)&龙磷(主原料)&ドラゴンメイル(守53) | 城 |
| ユニコーンヘッド | アダマンタイト&象牙&巨兽の角&愈しの爪 | レイリスの塔 |
| ラビ | ラビ耳フード(运4アップ)&ふさふさの毛玉&兽肉&兽の骨&うつろな瞳&兽の革 | フィーグ雪原 |
| ソルジャーダック | キャプテンメット(アダマン)&ソルジャーメット | – |
| マンドレイク | 绝望のさけび&とげとげの种 | – |
| スペクタ | 龙の骨かざり&司祭の法衣&黒のガーブ | – |
| ラストモールド | エクスカリバー(アルテナ合金　攻击力93) | ゴミの山 |
| バドフラワ | とげとげの种、おおきい种、ちいさい种、ほそながい种 | – |
| モルボルボル | とげとげの种、臭い息、とぼけた瞳、ちいさい种、おおきい种 | – |
| 不死皇帝2 | 丙子椒林剑(攻93　注:打倒ティアマット之前) | 骨の城 |
| バシリスク | とかげの肉&とかげの鳞&へびの鳞 | – |

## 游戏中怪物遗留的道具

| 怪物名 | 遗留下的道具 |
|---|---|
| ラビ | 兽の肉、兽の革、兽の骨 |
| アサシンバグ | 虫肉、透明のはね |
| バドフラワー | おおきな种、ちいさな种、ほそながい种など |
| ポロン | ポロンの弓矢 |
| デンデン | な肉、贝壳 |
| ワンダー | 不思议な肉、风精の帽子 |
| チョコボ | 肉、燃えさかる羽 |
| バットム | 肉、吸血牙、コウモリの黒焼き |
| ポト | 不思议な肉、うつろな瞳、とぼけた瞳、香油 |
| マイコニド | 毒の粉、ねむりのこな、まひのこな |
| デスクラブ | 鱼肉、ハサミ、甲罗 |
| ゴブリン | 地裂の斧、ブラックエルフ |
| スケルトン | 兽骨、ウィッシュボ　ン |
| サハギン | トゥル　スピア、ブロンズランス |
| ランドドラゴン | ドラゴンステーキ、龙の息、龙の血 |
| ニードルバード | 鸡肉・针 |
| バウンドウルフ | 兽の骨・锐い爪・毒の牙 |
| シャドウゼロ | パックンチョコ・変な肉・ジャコビニ陨石・ハレー陨石 |
| スライム | へんな肉・强酸 |
| グレートボア | トカゲの肉・トカゲの鳞 |
| ウッドマックス | かしの木・ひいらぎの木・バオバブの木・黒檀 |
| オーガボックス | 太阳のクリスタル・月光のクリスタル・辉きのクリスタル |
| スペクター | 龙の首饰り・墓场の土 |
| ラストモールド | 変な肉・さびのこな・こけ |
| パックンおたま | とかげの肉・うつろな瞳 |
| マンドレイク | ちいさな种・ほそながい种・おおきな种・绝望のさけび |
| グレル | 変な肉・电气のもと |
| ティディ | 兽の革・ねむたい瞳・天使のはね |

| | |
|---|---|
| ボルダー | 不思议な肉・あぶない瞳・とぼけた瞳・けわしい瞳 |
| グレートオックス | 巨兽の角 |
| ガルフィッシュ | 鱼肉・鱼鳞 |
| デスクラブ | ハサミ・甲罗 |
| サハギン | ブロンズスピア・トゥルースピア・スターゲイザ |
| シージャック | サンゴ・鱼肉 |
| ラドーン | 强酸・鱼肉 |
| ゾンビ | 墓场の土・死者の爪 |
| コカトリス | 燃え盛るはね |
| ダークプリースト | ガンバンテイン・ケーリュイケオン |
| グルームモス | 虫肉・眠たい瞳・蝶のはね |
| モルボルボール | ほそながい种・おおきな种・ちいさな种・おぼけた瞳 |
| ティラノス | ワニ革・锐い爪 |
| チビデビル | 悪魔の肉・トゥルースピア |
| ダック | ソルジャーメット・悪运のサイコロ |
| バジリスク | トカゲの鳞 |
| マジカルドール | ひいらぎの木・バオバブの木・ダークバニッシュ |
| ぱっくんトカゲ | トカゲの肉・うつろな瞳 |
| スパインドデビル | 魔の肉・オリハルコン |
| スカルビースト | 死者の爪・墓场の土 |
| デーモンヘッド | 魔の肉・羽根马の兜 |
| アイスパイ | フシギな肉・つぶらな瞳・ねむたい瞳・とぼけた瞳 |
| カミーラ | スピタリスリボン・ビティウムリボン・月石のティアラ |
| ユニコーンヘッド | いやしのつの・象牙 |
| マミーエイプ | スパイラルクロー |
| ラスター | けわしい瞳・さびのこな |
| ケイヴマン | スカルディセクト・スパイラルクロー・ギガースグローブ・ホーリーグローブ |
| バネクジャコ | 不思议な肉・ジャガーノート・ギガースフレイル |





# 回声之夜 2

# ECHO NIGHT

エコーナイト#2 眠りの支配者

## 完全故事攻略

机种:PS　厂商:FROM SOFTWARE　类型:AVG　发售日:发售中

此游戏的系统比前作有所改进，但大部分都延续上一代的系统。在此作中，游戏为限时制，游戏中的时间经过将直接影响到解迷和故事的发生。此作与前作一样，同样重视动作和解谜。

在前作中地图是作为道具出场，而此作中地图则变为标准配置，它会自动记录你所走过的每一个地方，让你能够很轻易地了解到你身处何处。另外，游戏在故事的情节方面也表现得非常突出，很容易让你融入其中。

**操作方法**

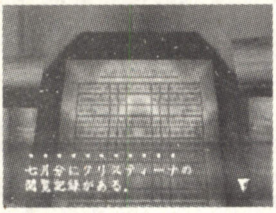
| | |
|---|---|
| □键 | 显示持有道具 |
| △键 | 调查 |
| ○键 | 确定 |
| ×键 | 取消 |
| 上键 | 前进 |
| 下键 | 后退 |
| 左键 | 向左转 |
| 右键 | 向右转 |
| SELECT 键 | 开启 MENU |
| START 键 | 暂停游戏 |
| L1 键 | 向上看 |
| L2 键 | 向下看 |
| R1 键 | 向左移动 |
| R2 键 | 向右移动 |
| 同时按下 L1+L2 键 | 回到中央视点 |

## 序——神秘图书




我的恋人姬丝天娜，在三个月前突然完全失去踪影。其后某所大学的职员看见她在图书馆的特别室里出现，但之后又再次失踪。虽然警察已经不断地搜索，但一点儿进展也没有。幸运的是我的大学同学在那间图书馆里工作，于是拜托他让我在晚上潜入那间特别的房间里。

来到那间房间后，先找记录册，但放得太高了，看来要找椅子来。于是四处找寻木椅，最后在右手方第二个书架旁找到一张小木椅。把木椅放到放有记录册的书架下，这下终于拿到了。根据记录，她是借阅了一本名为“北美先史文明研究”的书，这时从C-1的书架处传来了声响，而《北美先史文明研究》就掉在地上。




# 第一章 古老洋馆中的怪事

## 第一节 过去与现在

在那本图书里，其中一页印了一幅和姬丝天娜一模一样的图片，不过那名女子的名字却是叫积丝嘉·古兰斯，是有名的古兰斯家族的人，虽然姬丝娜从小是生活在孤儿院里，但我深信她和古兰斯家一定有什么关联，于是我连夜驾车到古兰斯的公馆去。突然间，在车前出现了一棵巨树……

迷糊间，我看到一个男人和红发女人正在说什么似的，好像曾提到姬丝天娜什么的，而红发女人又对男人说什么可以完成他的愿望。不过男的在这时拿出手枪，并向着红发女人……



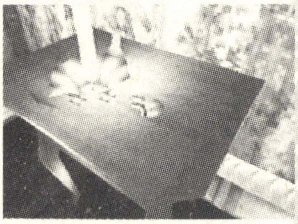




## 第二节 开始探索



“不用苦着脸对着我这个救命恩人吧。”从模糊中恢复知觉的我在床边看到一个男人。这个名为拜人·乐度的男人原来在森林里迷失方向，而在途中找到我并带我到这里。下了床后，我从点燃着蜡烛的桌上，找到了一个火机，相信是拜人的，但看来往后会有用它的地方。



“来到这个公馆时，发觉里面一个人也没有，而四周也黑漆漆的，看来现在要想办法弄亮电灯。拜人说完后就和我一起离开房间找寻配电开关。

## 第三节 古老公馆

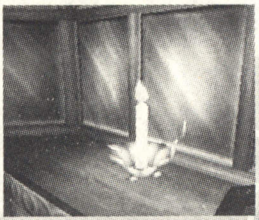
离开了房间后，来到西馆二楼北走廊（西馆二北廊下）里。在我的右手边找到拜人，他说虽然找到配电盘，但却没有配电盘的钥匙，于是大家就分头找。

首先进入左手边的西馆接见室（西馆应接室），在那里除了桌上的干枯的药草，就没有什么。于是离开接见室来到走廊另一面的化妆室里，在左下方的柜里，同样也只找到干枯的药草。最后来到化妆室左手面的起居室里。

## 第四节 发出怪声的柜子

啪！啪！……啪！啪！……啪！啪！……

一进入房里就听到吓人的声响。定睛细看，发觉在前方木柜的门前像有人想把它打开似的，不过看来是被锁上了。虽然有这些可怕的声音，但声音是不会咬人的，所以硬着头皮找找看有没有配电盘的钥匙。在窗前找到一个放了蜡烛的烛台，于是用打火机点着它。



回头一看，在木柜前有一个黑色且透明的

小孩正在想打开木柜，难道那些声音是他弄出来的？怀着疑问的我，就慢慢地走向小孩处，并试着与他说话。“要快些拿鱼食出来啦！不过……钥匙在哪里……”幽灵小孩哭着对我说，突然眼前一片黄光，我就回到了过去的世界。当我回过神后，发觉这里亮着灯，而在鱼缸旁站了一名小孩，看来那名幽灵小孩就是他了，不过这里是哪里呢？“是否很美丽呢？现在看来是时候喂鱼食了。麻烦你，替我拿鱼食来。”无理由不帮他的吧，于是从木柜里拿出了鱼食，并交给了他。拿到鱼食后，孩子急不可待地将其倒进缸里，然后还拜托我放回原位，当放进木柜后他对我说还要上锁呢，于是把木柜的钥匙抛给我，在锁上木门后，我又回到了现实世界。回过神后，发觉又回到黑漆漆的起居室，并把刚才拿到的钥匙带给小孩。拿到钥匙后，小孩立刻打开木柜，并拿起鱼食倒进已没有鱼的鱼缸里。“太好了……哥哥，谢谢你。”这时小孩化成白烟飞走了，而在鱼缸前多了一个红色的水晶球。







## 第五节 红发女人和幽灵少女

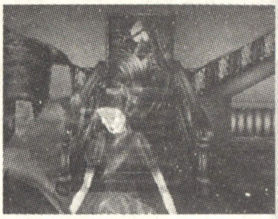
突然从门口传来一个女声，回头看原来是一位满头红发的女人。她说什么人来到这里后，都会被杀死的，有个孩子就是在西边的庭院里被杀死。说了这些奇怪的话后，就转身离开了，真不知道她是什么人。




“找到钥匙，那么就快些行动吧。”从放了鱼食的木柜里找到了钥匙，然后从鱼缸处拿走那个水晶球，之后就回到拜人那里。插入钥匙后，突然从身后传来毛骨悚然的笑声。我和拜人立刻回头看，看到一个幽灵少女走过来，拜人立刻拔出手枪并射了数下，当然这又怎可以对付幽灵呢？惊慌的拜人拔腿就跑进房里，幽灵越来越近，而我却没有路可逃。

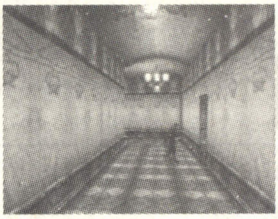
## 第六节 光

啪！突然全走廊的灯都亮了，而幽灵也表现出非常痛苦，看来好运的我无意间按下了配电盘旁的电灯开关。听见我说没事后，拜人小心翼翼地走出来，他说不想再留在这个鬼地方，于是立刻冲向大堂，而我也紧跟在后。来到大堂后，原来那个幽灵少女逃到这里，那惊魂未定的拜人立刻从楼梯旁跳下去，并走到大门前，不过却不知为何打不开大门，而幽灵伸出两手来到拜人身后掐死了他。突然间，在身后传来幽灵的笑声，难道又要杀我？为了保命，立刻走到大门前，看来大门真的被锁上，回身一看，发现左右两侧的门边有电灯开关，于是大了步冲上去，并按下开关，幽灵果然立刻消失得无影无踪。

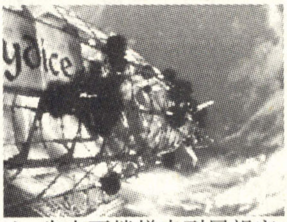


## 第七节 漆黑的西馆走廊

既然大门不能打开，那唯有进入房内找寻另一条出路了，我选了面向楼梯右手面的门。来到中央馆走廊（中央馆廊下），发现灯火通明，还看到一个正在开门的小孩的影子，于是我也进入那间房里。原来那扇门是和西馆一层走廊（西馆一阶廊下）相连的，在走廊里无论按哪一个电灯开关都不会令电灯亮起来，看来要开另一个配电盘，于是先回到西馆二楼里拿回刚才的钥匙。再次来到西馆一楼走廊时，发现在左方传来“叮！叮！”的声响，而在我面前，那个幽灵又再次出现，于是我立刻逃往右手方最深的房间。



## 第八节 飞船上的意外



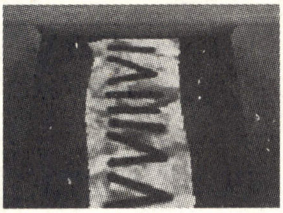
来到休息室里，同样在这里的开关也是按不亮的。在圆桌上找到了一份报纸，而再次使我回到过去世界，这是在飞船之上，先走下楼梯来到展望室去看看吧！

“熊熊先生你在哪里……”整间房间里只有一

个小女孩，看来她的玩具熊不见了，于是我在房间里四处找寻，最后在楼梯间的楼梯下找到那个玩具熊。小女孩拿回布熊并谢了我之后，就离开了房间。而我也离开这里来到观赏台，那里有二个人，他们是夫妇并且说："如果在下次时一定让丽蓓卡·积丝嘉和咱们一起旅游。这时小女孩发觉飞船左舷的引擎着火了，之后……

## 第九节 奇怪的数字

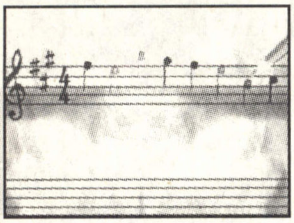
回到现实世界后，我拿走了报纸和桌上的钥匙，之后就离开休息室。来到食堂，除了一扇门是打不开外，就什么也没有，于是我就试试刚才拿到的钥匙，而木门也被打开了。在厨房里也找不到什么，于是来隔壁房



间。在这里也有配电盘，那么就用启动钥匙吧。原来在房间里，有一扇门是打不开的，而在一个木柜里找到枯的草药和一张纸条，上面写着Ⅴ、Ⅷ、Ⅵ. 离开隔壁房间后，回到厨房里，看到一名像厨师的黑影正在找材料，他说需要休息室里的调味料。

## 第十节 生前的约定

来到休息室问酒保时，他只说什么乐谱。离开前，在台子上的点唱机点了第二首曲，这时酒保说



就是这首曲子，虽然不明白他的话，但我也记下这个调子。在西馆一楼走廊左方的房间里是一间音乐室，在钢琴上找到一份曲谱，但当我拿起时，一个女声说不要拿去。打开灯后，原来在钢琴前有一个女士坐着，当我拿起桌上的相片时，再次进入过去的世界。回到原来世界后，才知道酒保和这位坐在钢琴前的人是一对恋人，而在调查曲谱后，发觉谱子上少了数个音符，于是我就在谱上填上了缺少的音符 。当女士弹奏时，酒保来到房间，并说终于找到你了，最后两人也双双化成白烟离开了。

## 第十一节 少女与爱犬

在休息室里的柜里拿了调味料后，就把它交给厨房里的厨师，而他完成他的料理后，也升到天




国去了。由厨房来到后院，原来现在正在下雨，当我走进后院时，发觉后方再次出现幽灵少女，而这次还带着狗，慌张的我一直往前走，最后更碰到了一个墓碑……

回过神后，发觉一名少女在后院里找寻她的爱犬，对于我这个惊魂未定的来说我非常害怕，就进了后院的小房子里。来到小房子的下层，发觉上层的出口被封着，而一



双小狗咬着一个扳手，在找寻出路时，发觉升降机的螺丝钉松了，看来只有用板手修好它。

那只小狗非常聪明，不过先把小狗引到木板上，然后按下开关，让两块木板都放下来，最后引小狗到中央处后，再把按下开关让木板上升，那么扳手就到手了。使用扳手修理升降机后，回到地面时发现后院的少女满身鲜血倒下了。

## 第十二节 往码头去

少女说希望我能替她照顾小狗，之后还把小狗的项圈交给我，最后我回到现实的世界。这次我



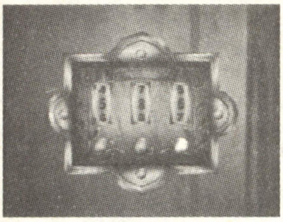

再也不怕那只恶狗，先避开它后，再走到幽灵少女面前，把项圈交给她，最后她和爱犬一同升天了，并且留下了一个马头形状的装饰物。在回到大屋前，先拾起门前马头型的装饰物。来到食堂时，发现一个小孩躲在桌下，我上前问她，她说不要让人看见她。

西馆一楼走廊只剩下一间房间没到过。原来那是一间佣人的房间，在墙上挂了一幅巨画，画中的少女好像是幽灵少女。而再看看画的左上方的衣架，像是少了一个马头型的装饰物，于是我把刚拿到的马头型的装饰物装上去。

这时巨画向右移，并出现了一间密室，在室内找到一本日记。原来那名幽灵少女是这公馆的小姐。离开佣人房间后，回到中央走廊。

### 第十三节 玩游戏的女孩

从西馆一阶出来后，会听到一阵声音，然后到中央ラウンシ门前，把机关打开，密码就是586，进门会看见一个小女孩的魂魄，与她交谈她会给你一个可以装备的“狼のメダル”。并希望你能带她找到小朋友，它们分别是ダニエル，カート，ジエフ，ローラ。原来她们在玩捉迷藏的游戏。而在桌子上你可以得到一个“赤のブレスレット”。



带上项链返西馆食堂，与ローラ的魂魄对话，他会给你一块“羊的金币”，然后就升天了。然后去“双壁的部屋”取下“配电钥匙”前往“东馆一阶”。

进入东馆一阶后在前面的桌子里能得到“枯萎的草药”再进入更衣室，在更衣柜里也能得“枯萎的草药”然后出来进入“中庭・中央”，看见一个提灯的男子，他叫“ジヨージギブス”。

### 第十三节 提灯的男人

与他一起来到“北の波止场”先调查他提的灯，之后他就会走开。然后，再调查船屋上的小孔和提示，然后我就看到岸边上有具尸体，下去调查。那个提灯的男人就会出现，并用枪攻击我，我小心躲开他的攻击，返回“中庭・中央”再进入中庭东的小道。先进入给油所，把电灯打开，在右边架子上得到“ガソリン”。

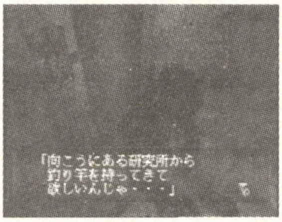
然后出来进入庭院，再进入里面的“庭院管理室”，在茶机上有“庭院のノート”教你如何起动发电机。进入里面调查地上的发电机，在上面螺丝帽处使用“ガソリン”，然后再把下部的开关打开，发电机就起动了。然后进入里侧的温室，把里面的开关打开，再到庭园把水源打开，这样温室就会有水了。然后返回温室，这时就有剧情发生，之后在温度室的地上拾到打开船屋的“クランク”。从温室出来后，在给油室的边上，可以找到草药。然后来到“北の波止场”使用“クランク”把船屋打开，上船得到一块带血的手绢。



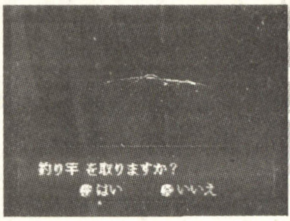

## 第二章 古老的遗迹

### 第一节 垂钓的老人

我乘船来到遗迹的开发地。上岸后发现在门前坐着一位老者的魂魄。上前与之交谈得知他为食事准备钓鱼但被人害死了。所以他会请求你帮他把钓竿找来，来完成他的心愿。与他谈话完毕后，进入另外一道门，就来到了遗迹。先经过发掘现场，进入研究所。这里一片漆黑，我试着打开电灯，但不行，然后调查“配电盘”，原它已经坏了。没办法只好摸黑行动了。




我为了完成老者的心愿，所以立刻去找钓杆。当沿着走廊来到有更衣柜的地方时，突然听见在前面的床上发出一种非常怪异的声音。因为害怕我先进入了“休息室”。在这里我调查了一下，真巧，钓杆尽然这么轻松地让我找到。在床上我还找到一件研究所职员的“ジヨンの白衣”。




我得到钓杆后立刻返回码头把钓杆交给老者的魂魄，他得到钓杆后高兴的去钓鱼了。老者离开后，我就进入了这间“钓り小屋”先在木棚上找到“草药”然后再拾起椅子上的油灯，这时桌上的收音机发出了“我在教会等你”的声音。然后，就会出现一个手持尖刀的魂魄，这时我立刻想起手上有油灯，所以立刻用火机把灯点亮。那个魂魄就会消失。

### 第二节 遗迹发掘的事故现场

当我得到提灯后，立刻返回遗迹现场，先把油灯在油罐前加满油，然后我就进入了“发生事故的现场”。进来后，我听到一阵阵挖地的声音，仔细一看原来是一位研究所职员的魂魄，我上前讯问，到底发生了什么事，他告诉我这里的遗迹在发掘时发生了塌方事故，有一



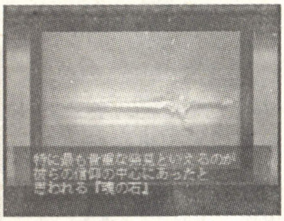
位同事被困在里面所以很内疚，并且他一直在想办法把里面的人救出来。与他谈话后你就会回到以前的景象，这里是一连串的山洞，我往里走，来到路口，不知该往何方走时，发现地上有一个标记，我就一路沿标记向前走，有时还得蹲下来爬行，最后终于来到了一个宽阔的地方，前面是一个人形大门。我突然发觉好像有人在左边，转过去一看，果然那个没有逃出来的职员就在那里，我立刻上前讯问他怎么样了，他告诉我说在发掘的时候发现了一本古书，有了它就可以读懂墙上的古文字。然后，我就到人形门前得到一块“紫色的心形石头”。现在要去寻找这本古书了。

## 第三节 研究所的职员

我从遗迹现场出来后，先把灯油灌满，我就进入了漆黑一片的研究室时里。我来到了旁边的“职务室”，发现有一个女子的魂魄正在工作着，我上前与她交谈，她告诉我不是研究所里的人员不得进入这里。这时我突然想起了先前我曾找到过一件这里职员的白衣。我就试着把它穿上，再与她谈话，原来鬼魂只认衣服不认队啊！



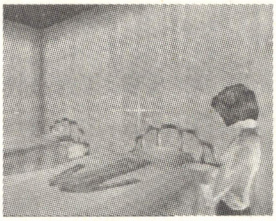

我穿着白衣与她谈话完毕后，就出来进入了“研究室”深处的“映画室”。在“映画室”里面有一位职员在整理“投影机”。我上前与他交谈，他告诉我他在等着所长的归来，并让我帮他找到所长。之后，我调查了一下放在旁边椅子上的“白衣”，这位“映画室”的职员对我说，衣服也该洗了，就把衣服给了我，这时从衣服里掉下来一只“坏了的钢笔”，那个职员告诉我这个钢笔与所长用的一样，是他在叹息之塔里找到了。并告诉我，职务室女职员里面的抽屉里有一把钥匙。之后他就放了一段影象让我看，这是开发遗迹时摄下来的。



从这里出来后，我上前询问坐在那里的职员，他告诉我说他在等职务室的女职员回来，而女职员必须等所有员工回来了，她才能离开。之后我把钢笔给他看，他告诉我，这只笔是所长的，最好不要让职务室里的女职员看见，因为他是所长的妹妹。

## 第四节 所长的衣服

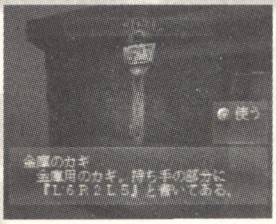
与他交谈完毕后，我才知道他们为什么不愿升天离去。之后，我打开他旁边的更衣柜找到了他的白衣。我立刻前往职务室，我先穿上，“クンの白衣”与女职员对话，她以为是クンロ回来了，就把出勤卡按成蓝色，之后我换上“ジヨンの白衣”与她交谈，并把“ルーペ”交给她，也就会把“ジヨン”的出勤卡按下，接着我穿上“マイクル”的白衣与她交谈，她也把“マイクル”的出勤卡按下。之后我就返回了过去的世界，在“休息室”里听见姐妹两个的谈话，知道所长要去见馆主，所长换了一件衣服，当所长出门口后，我绕到柜子前面看见イレーナ在那里站着，床上有一件“白衣”，我上去就拿那件衣服，但“イレーナ”不让。我只好另想办法。突然想起手上有所长的钢笔，就灵机一动把钢笔交给イレーナ，果不出我所料，她得到钢笔，就急着跑出去把钢笔给所长。这下我就得到了“所长的白衣”，然后我就回到了现实的世界。我穿上“所长的白衣”与“イレーナ”交谈，她认为是所长也回来了，然后就高兴的升天了。我先把椅子搬开，在里面的第一个抽屉里找到了“金库的钥匙”。我拿到钥匙后想，我还是先把研究所里的另两个魂魄送上极乐世界吧，就从事务室出来，先与便衣室前的魂魄交谈。他告诉我イレーナ已经回来他也可以走了，之后就升天了。接下来我就去“映画室”，穿上所长的白衣，与他交谈，他看见所长回来也放心的去了。






## 第五节 所长的死因

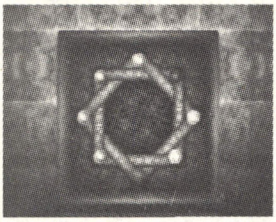
从这里出来后进入旁边的研究室，我找了一下，发现在桌子旁有一个保险箱，我先看了一下钥匙，上面有“L6、R2、L5”的标记，我按照钥匙上的




标记，把密码转了三次，“嗟”的一声，下面的钥匙孔打开了，然后我使用“金库的钥匙”打开这个保险箱，在箱子里面就是那本能读懂古文字的书。

因为从职员那里听说所长曾经去过“叹息的塔”，所以我立刻乘船赶到了那里。

我调查了一下这座塔的大门，但打不开。于是就调查旁边的机关，分别是不同颜色的按钮，而下面是一段古文字的记录。因为我手上有能翻译它的书。所以很快就知道上面写着的内容，上面写着“橙の阳光，黄の灯光，绿の风ガ吹き，失われた水色の心，青の壁に围まれ，めかて紫の夜空”。我仔细想了一下原来这句话就是打开大门的关键，而方法就是“橙色钮、黄色钮、绿色钮、蓝色钮、青色钮、最后是紫色钮。

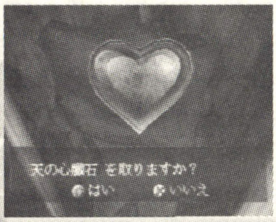


门终于打开了，我一路小心的沿着旋梯上到最上面，在那里又有一个人形的墙，而上面有一块“青色的心形石头”，我先把它拿走，然后放上那块“红色的心形石头”原来这个红色的石头就是开启机关的钥匙，而那个圆形的台子就是一个升降梯，我走到大型的台上来到上面。我先是四处观望一下，发现地上有一个多边形的石板，当我调查它的时候，我又回到了过去的世界。

原来这里的馆主想要得到圣杯，而因为意外事故，至使没能得到，所以他杀死了那个研究所的所长。

## 第六节　青铜圣杯

从过去的世界回来后，终于明白所长的死因，再次调查那块石板。那块石板就会飘动起来，这时所长的冤魂出现，并对我进行攻击。望着可怜的她我只有先乘升降机下到塔里，然后再沿着台阶下到底层。




我想如果要让所长的魂魄安心地升天就必须找到圣杯给她，她才可以安心的离去，所以接下来就是返回遗迹去寻找圣杯。



回到遗迹的开发现场，与一直挖地的职员再次交谈，进入过去的世界，先调查写着古文字的石板，明白了上面写的意思，再使用“青色的心形石头”放在人形石板的上面，这时听到一声响，机关已经打开。而身后的人也听到了这个声音，知道门已打开，就告诉我他很想看看里面是什么东西，我告诉他我先进去看看，出来后告诉他。

进入里面的暗室后，我看见前面有一圈各种颜色的烛台，中间是被火围成一个柱子的形状。我按照古文字的提示把蜡烛点亮，顺序是紫色、青色、绿色、黄色、橙色，最后是红色。当我把最后一根红色蜡烛点亮后，红色的火墙消失了在台子上放着的就是青铜圣杯，我上前拿下圣杯，走出这间暗室，我本想让外面的人看一下圣杯，谁知到他已经死了。并从他的身上掉下来一把钥匙，然后这个洞也塌了下来，我就返回到现实世界中。




出来后我拿着钥匙，进入研究室把先前打不开的更衣柜打开，得到“フランコの白衣”我穿上这件白衣从研究所出来，与挖地的职员对话，他看见“フランコ”平安的回来，就心安地升天了。

现在该去解救所长的冤魂了，当我到码头上船时突然想起在“北的波止场”上有一种踢门的声，就决定先回去看看，回到“北の波止场”后，我点亮灯，在船屋里果然发现了一个小孩的魂魄，我立刻带上“狼のメダル”与小孩交谈，原她也是玩游戏的小孩，当他给我一块“羊的金币”后就离去了。

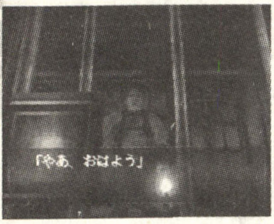
我立刻返回“叹息的塔”乘升降机上到塔顶，这时所长的



冤魂又出现了，我立刻把圣杯交给她，当她得到圣杯后就静静的离去了，而留下的只有那个多边形石板，我捡起这块石板，乘升降机下来，沿台阶下到“叹息的塔上部通道”在这条通道上有一块石碑，上面有一个多边形的坑，形状与我手上的石板相同，于是我就把石板放了上去，原来这也是个机关，至使“叹息的塔下部通道”的方向变了，能够进入另一扇门了。我立刻下到下面进入那个门，来到叹息的塔地下室，绕过柱子我看见一个被封在玻璃里面的女人，当我调查她时，突然响起了一个男人的声音，原来这个人就是这个馆的馆主，当我在听他说话时突然他的仆人“ジョージ”从后面一把把我抓住，使我无法动弹，而馆主使用药水使我昏了过去。

### 第七节 逃亡

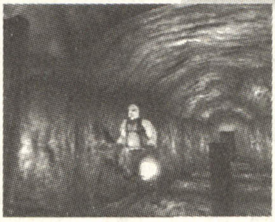
当我醒来后发现我已经被关进了牢房。而牢房的看守正是那“ジョージ”这使用我很恼火，我使劲摇晃铁门，但没有用，我试着摇摆床板这使那个家伙很生气，摇了两下没有什么反应，我只有先歇一下了，这时那家伙说肚子饿了，就从牢房中出去了。




我这时趁机把我的东西拾起来，并使劲摇晃床板，床板“叭”的一声坏了。这下我想那家伙会很生气的，我一定不会让你好过。没过多久那家伙回来了，看见床板坏了果然很生气，就立刻把门打开，进来修床。我在心里暗笑，这头笨猪真傻，然后我趁他不备，溜了出去并把门关上。他发现后立刻跑过来使用棍子把门打开追我，情急之下我立刻往牢房的深处跑去。

地下牢里真黑呀，当我跑到一处时，发现墙上有两个半身像，一边是男性，一边是女性，而男性像上面挂着“女性的假面”我觉得有点不对劲，就把它拿下，放到女性像上面，我想一定还有另一个“男性的假面”，就往左边的通道里跑去，而后面的ジョージ也正在追来。走到头我发现这里没路了，可是，仔细一看，有一面墙上有一个“假面”我上前去调查它，谁知它转了一下，打开了一条通道。我沿着通道进去，来到一个有两间牢房的地方，在这里我仔细寻找了一下，果然在一个牢房里的地上找到了那个“男性的假面”。



我立刻返回有男、女像的地方，把“男性的假面”放到了男性像上面，这时前面的通道也可以过了，我沿着道路来到了地下水路，这回怎么办，没路走了，前面是波涛汹涌的水流，没办法只有想办法了，我先把面前的小门打开，这时ジョージ也追了过来，我立刻进入小门躲在铁网旁边把门锁上，ジョージ先用棒子打，但打不开最后他决定利用他那肥大的身体去撞，果然门撞开了，但他也借着冲力滚进了下面的水中，这下好了没有人会再追我了。我先四处调查一下，在断壁边上找到一棵草药。但是我如何离开这个地牢呢，我灵机一动，我可以使用这个门板，当船来行驶吗？所以我就去查看那扇门板，在门板上我得到一本从ジョージ身上掉下来的帐本。我看了一下了解了关于这个公馆的事情，然后就把门板推进水里，自己也跳了上去。

我乘着这个简易的木伐，顺着水流行驶，经过了几个起落后，水流在这里变得非常的急，我心想我死定了，这时我隐约看见好像有钟乳石，挡在中间，我立刻调整木伐的方向躲过这块石头。(按 R1、R2 来控制方向)。来到一个叉口处，(这里有两条路可以选择，左边的比较容易，)我选择右边的水路，不管路上有多么危险，都让我轻易的躲过。最后水流平稳了下来，我看到有一片平地，就立刻划了过去。爬上岸，我来到了这个洋馆的地下。

## 第三章 洋馆的东侧

### 第一节 迎接黎明的钟声

上岸后进入地下通道，先进入左边的地下室，在圆桌上我得到了“ハンマー”，这时那位红发女子又出现在房间里，并且她在翻看着一本古书。当她走后，我拾起那本古





书，从书中我知道，关于“魂の石”的传说，如果得到它你将会不老不死。

从这里出来后，我沿着地下通道，一直走到头，来到了“中央ヨウンシ”，调查旁边不同颜色的墙壁，结果是个机关暗门，过了暗门我又来到了有小女孩的地方，我先把手上的两个“羊之金货”给它。然后再圆桌上我得到了“黄色的手镯”并把它带在手上，因为它有去病的功能。然后我决定把“配电钥匙”取走，没准以后能用得上。

从这里出去后，我再次返回“东馆一阶廊下”，这里有一间房门是打不开的。里面的老侍者说要等天亮才能进来。之后我往旁边一看，墙上有一副壁画，内容是有一个人提着一个钟，但另一人手里没有东西，我仔细一看，画上缺的没准是我手上的“ハンマー”。我立刻把这个东西放在另一个人的手上，果然那个人动了，用手上的“ハンマー”去敲钟，并且把上面的灯点亮了。这时房间里的老人，听到钟声以为天亮了，就从房中走了出来。这样我就可以进入“东馆一阶的接待室”了。

## 第二节 画像前的音乐家

进入“接待室”后，这里一片漆黑，并且响起了“叮叮”的声音，我知道冤魂会出现，所以当务之急应该找到“配电盘”才行。我在情急之下，先走进了“东馆南阶段室”，我沿着楼梯来到二楼，先进入了“使用人休息所”来到一个有大桌子的地方，在墙上找到“配电盘”我立刻把钥匙插进了“配电盘”并打开灯，这下好就不用提心吊胆了。




我开始调查这里的房间，先进入了离我最近的房门，原来这里是使用人的寝室，我一进屋，就听到一阵风铃声和小孩的哭声。当我把电灯打开后，一位女佣人的魂魄和小孩的魂魄就出现在我的眼前，我上前询问小孩为什么会哭，老仆人告诉我，这个小孩非常喜欢听音乐，而现在没有音乐，所以他就哭了。与老仆人交谈后，我从这里出来，来到了另一间“使用人寝室”，在这里发现一位老人的魂魄，与他对话得知，他在这馆里已经很久了，并且懂得音乐。我一听这下好了，一个想奏乐，一个想听音乐，这样两个人都可以升天了，但是用什么演奏呢，这可不好办了，我找啊找，在“シヤワールーム”里找到一个干枯的草药最后地在“ワードローフ”房间的“收纳扉”中找到了一把旧的“小提琴”。

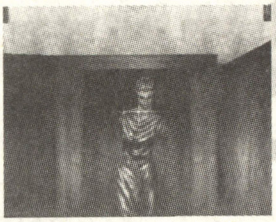


之后我立刻反回找那位懂音乐的老仆人。我怀着试试的心情再次与老仆人对话，我又进入了过去的世界，我上前把手中的小提琴交给站在门前的仆人，他就会说他去把小提琴修好，之后我进入里面的房间，发现那红发女子正在睡觉，我上前与她交谈，之后就返回现实世界。

当我回到现实世界时，我想小提琴修了几十年也应该，修好了，没准还放在那个房间里，我立刻去那个房间寻找，果然在同一地方，找到了一把好的小提琴。之后，返回老仆人的房间把小提琴给他，他拿到琴后就会演奏一曲，之后满足的去了。当老人升天后，我来了隔壁有小孩的房间，果然小孩听到音乐也不哭了。然后安静地升天了。这时女仆人看到小孩安静下来，就去干自己的事了。

## 第三节 女仆人与画家

从房间里出来后，我看见女佣人正在火炉子前烧柴，我上前与她交谈，得知她九点要去照顾馆主的祖母。与她交谈后拿起她放在桌子上的“固体燃料”之后，我去调查那间没有去过的房间，但是打不开，于是我从楼上下来返回一层的接待室，这里边有一个房间进不去，然后我就进入旁边的アトリエ房间，进入房间后，我先调查了一下右边的大柜子，把它打开，里面有一座雕像，然后，我就去调查左边的东西，那里有一个可以拉动的桌子，把他拉出来后，我拿起地上






的小凳，放在伸缩桌前，之后我从小凳爬上桌子来到通风口处。我调查了一下通风口是活的，于是，我就把它打开钻进入通风口内，沿着通风口来到另一个通风口处，出来后来到アトリエ右边的架子顶上，我先调查了一下第一个窗子但打不开，幸好刚才把下面的柜子打开，刚好可以站在上面够到第二个窗户，于是我就去调查第二个窗户，果然这个窗户是活动的，我打开窗户就进入了隔壁的“はく制の部屋”。

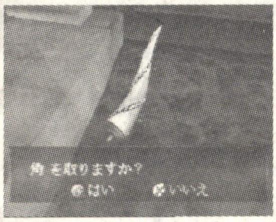
从窗户上下来后，先把灯打开，我看见有一位画家的魂魄正在画画，过去与他交谈得知他怎么也画不好火的样子，并且已经都九点了。我在房间里找了一下，发现壁炉里放有柴，于是我就把“固体燃料”放了上去，并用火机把它点燃。



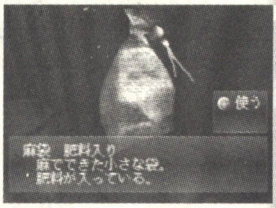

画家一看到火灵感就来了，没几下就画好这幅画，于是就非常高兴的升天了，在他走后留下了一块怀表。我拿到怀表后立刻返回楼上的佣人处，把表给她，当她看到已经九点了就立刻从这里走了出去。我也紧跟在她的后面，并进入了刚才打不开的房间来到了老妇人的房间。在这里女佣人完成了自己的事情升天了，她走后留了一个“独角兽的角”。

## 第四节 老妇人与花

我捡起地上的“独角兽的角”后，上前与老妇人的魂魄交谈，然后我被带回到过去的世界。



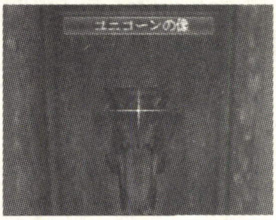

原来老妇人是馆主的祖母，当她要为花施肥的时候，小馆主哭了起来，她就立刻拿起花去哄小馆主了，而小馆主是最喜欢这种花的。即然这样我就帮老妇人把肥料拿回来，于是我拿起桌上的麻袋，然后就回到了现实世界，听老妇人说肥料在这个馆的庭院中，于是我从这里出去，沿更衣室，来到中庭，再进入庭院，在庭院管理室中用小麻袋把地上的肥料装好。再次返回老妇人的房间，并帮着老妇人把肥料施在小花盆中。老妇人看到花已经施肥了，对我说这花是馆主喜欢的。之后就离去了，随后我得了这朵小花。

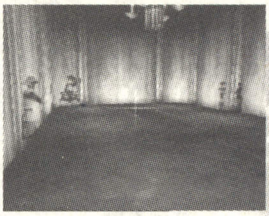



从这里出来后，我想起了在“ワードローフ”的房间里有个马头像上面有一个小孔，那个角可能就是插在上面的。我先回到“使用人休息室”把配电室钥匙带好。再进入“ワードローフ”房间，把角插进马头的像上，原来这是一道门，我穿过门来到了“东馆二阶廊下”。

## 第五节 舞厅里魂魄

来到这里一片漆黑，还好我看见前面就是一个配电盘，这个配电盘是一个大型的，需要两把钥匙，正好我身上有两把，不然还得回去去取。把钥匙插好后，按动旁边的按钮。这里就可以使用灯了，我把灯打开后，先进入一扇比较大的门里。进门后便把灯打开，发现这个房间原来是一个大舞厅，而在房间里还有三位妇人的魂魄，迟迟不愿离去。我上前打听原来她们是等待自己的丈夫前来跳舞，但那三位男士迟迟没有出现。



我了解了原因后决定，帮助她们找到三位男士，并让他 们前来跳舞，于是我从这个大厅出来，我看见有一扇门上面有一只大眼睛，前面还有四座雕像，我上前去调查大门，但门是锁着的，我再调查雕像，它们会一起转动。我想石像可能就是钥匙，我试着把雕像的方向调成一致，但只要我转动一座雕像，其它的雕像也会转动。无奈之下我决定先去调查别的房间。

## 第六节 仓库里的侍者

我来到东馆北阶段室，打开灯，沿楼梯下到一楼，先进入了旁边的一间房间。原来这里是一间

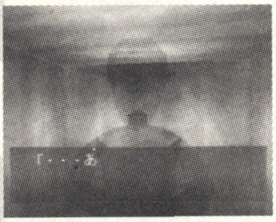



“仓库”，在这里我听见有奇怪的声音，我立刻找到电灯开关，把灯打开。借着灯光我看见一个矮小的黑影原来他叫ラリー是这里的见习侍者，他为了要取得挂在上面的蜡烛而伤脑筋。我立刻帮他把“蜡烛”拿下并给他，他得到“蜡烛”后，给了我一件菱形的“プレート”，并告诉我他的家在田园上，而家的门前有一个很大的松树，他很想家。




与他交谈完毕后，我先观察了一下菱形的“プレート”上面印有“不动的雕像”的标记，就立刻返回雕像处，我把“プレート”放在其中一个雕像的台座上，使得这雕像不能转动，就这样我把四个雕像的方向转成一致，当我把所有雕像的脸转到与那个大眼睛的目光同一方向时，那个大眼睛就闭上了。之后我就调查门，把门打开了。

## 第七节 赌徒



进门后来到馆主执务室，这里很黑我试着打开电灯，但开关坏了，我转身过来看见前面桌子上有个烛台，我就过去把蜡烛放了上去并点亮它，这时“叮叮”声又出现，但一会就消失了。我借着微弱的烛光四处看了一下，发现桌子下面有一个小孩的魂魄。我立刻带上“狼的项键”与他谈话，他给了我第三块“羊之金货”就升天了。

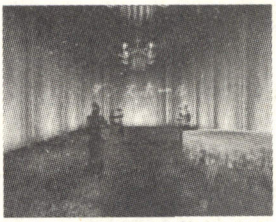
之后我先进入了左边的娱乐室，照例打开了电灯，这时有两个男人的魂魄走了进来，并坐在自己位子上，之后过了一会另一位男士也出现了。他们坐好后就开始打牌，我观察了一阵结果最后进来的那个男人老是输。我想





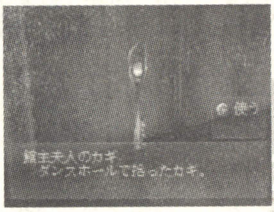

这可能就是他们迟迟不去跳舞的原因。我过去与他们对话但他们不理我，我只有从房间出去，先调查另一间房间，但什么也没有发现，于是我返回娱乐室，而房间里的灯灭了，这回我没有先开灯，而是调查了一下这些椅子，它们都可以挪动，我想我们在玩牌时有一句俗话，说的是“坐北朝南，越打越难”没准老外也有这种说法，所以我就把输家的红桃椅子与对面的草花椅子对换了一个位置，然后我去开灯了，这时以前的影象又会出现，不过他们坐的位置变了，结果那位老输的老兄终于赢了，之后，他们就不再打牌，都出去了。

## 第八节 恸哭的假面



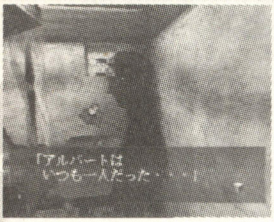
当他们走后，我立刻赶到舞厅看看，他们是不是去跳舞了。进入舞厅后果然，他们各自找到自己的夫人并翩翩起舞，然后在音乐中快乐的升天了。我在地上找到了一把“馆主夫人私室”的钥匙。

我先由东馆北阶段室到达东馆一楼，并打开最里面的门，来到东馆一阶廊下，再进入对面的门来到“健身房”，先打开灯，并调查里面的更衣室，而第一个柜子打不开。




我先去看了一下里面的健身器材，当我回来再调查那个柜子，门打开了，在里面有一个小孩原来他也是玩捉迷藏的小孩。我把“狼的项链”带上与他交谈，他给了我第四块“羊之金货”后就升天了。

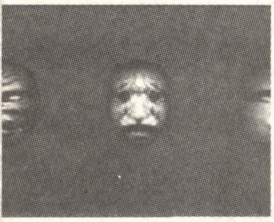
从这里出来以后，进入另一间没有调查过的房间，这里是馆主夫人的私室，这里的灯是坏的，我立刻去调查里面的房间，因为锁着所以打不开，我用钥匙打开这扇门，进入里面来到馆主夫人的寝室。照例先打开灯发现了一个女人的魂魄，与她交谈得知她是馆主的继母，之后就返回了过去的世界。




在床上我拾起“恸哭的假面”就会看到馆主与他的恋人交谈的片段，接着另一个片段也会出现，就是馆主的恋人病了，馆主很着急。然后就返了现实世界。

### 第九节 松树的果实

得到那个假面后，回到东馆二阶廊下，进入舞厅旁没有调查的房间，进来后我被门前的大假面给



吓了一跳，然后我先调查了一下里面的门，就回到了过去的“假面の部屋”，我发现房间里有一个架上没有放上面具，我就把“恸哭的假面”放了上去，结果旁边打开了一个暗室，然后我再次调查里面的门，里面传出了声音，我吓了一跳，立刻走进刚才打开的暗室。




这时从里屋出来的是馆主，他拿着有“魂之石”的刀，但是“魂之石”的红光一会就消失了，这使他很苦恼，不久外面有佣人叫他，他就离开了，离开前他把里屋的门上了锁，在出门前还有一阵怪声。

我从暗室出来，知道要打开里面的门就得找到钥匙，于是我就调查那个可疑的大假面，结果在假面下部的嘴里找到了钥匙，我使用钥匙打开了里面的房门。

进到一看，床下有一只手，而手的边上有一棵松树的果实，当拾起果实后就返回了现实世界。

### 第十节 母亲的耳环




回到现实世界后，再次调查里面的门，一进屋就会看见那个经常出现的魂魄向我攻击过来，我立刻从这间房间跑出来。我想还是先把“松之实”给仓库的侍者看看。



来到仓库把“松之实”给他，他看见“松之实”就把我当成他的朋友然后说，我拿这个“耳环”与你交换，说完他收起“松之实”并且给我一个“耳环”就升天了。我拿 着耳环，再次返回假面的部屋，并进入里面的寝室。



进屋后我在她没有攻击我之前，就把“耳环”交给她，她得到“耳环”后说这是她母亲的遗物，并把“耳环”带上，去追随母亲升天去了。这下我明白了她是被馆主所杀，并且母亲的“耳环”不见了，致使她化为厉鬼出来伤人。现在她去了，我也就安心了。

接下来我触动了房间里的开关，打开了一条通往楼顶的梯子。当我从这房间出来后，那个红发女子又出现，并告诉我要抓紧时间去救你的恋人。当她走后。我想起我与中央房间中小女孩的约定，还没完就立刻从“大厅”处来到洋馆的大门前，发现以前死去的“拜人”的魂魄。我上前与他交谈，他非常感谢我把凶灵都解救了，然后他也升天了。他走后，我回到中央房间，把剩下的两块“羊之金货”交给了小女孩，之后她也高兴的离去了。

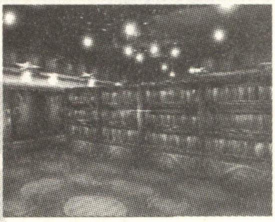
## 第四章 真像大白

### 第一节 星海的书库




返回东馆北阶段室爬上通往屋顶的梯子，来到屋顶后，上面的风很大，但是一阵一阵的所以我小心的向前走，当来到了对面的屋顶，我发现了一个天井，打开它沿着梯子来到了“西馆二阶南的廊下”。

从梯子下来后，那个梯子就收了回去，所以退路也没了，我只有向前去探索。我先进入了“星海的书库”，进门后把灯打开，这里全是书，我在门边



看见了一个按钮，就按了一下，而书架也移动了一格。

然后我进入旁边的读书室。打开灯发现一位老者坐在那里看书，原来他是馆主的父亲，他正在看他儿子的照片，与他交谈他会让你把这本相册放回有“巨蟹座”的书柜里，我按照他所说的把书放了进去（第二排书柜左边第一栏里）。再次返回与他交谈，他让我把“变迁的书”放入“金牛座”的书柜里，我先读了一遍此书，了解了有关这个家族的历史，之后按照他的说法把书放了进去（一排右边第二栏）。再回去与老人对话，得到“遗迹研究の本”，但这回老人没有告诉我把书放在哪里，我先打开书看了一下，得知这本书说的是有关“赤の月”的传说，并在书中提到了“射手座”，我想这书可能要放进射手座。于是我就到书库，按背面的图像去找射手座的书架，但后面两个书架上的图象看不完全。最后我按照黄道十二宫位置来推算，找到了射手座的柜子把书放了进去（第三排左边第二栏）。

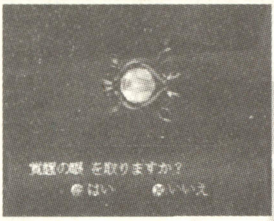



再次回到老人那里并与老人交谈，他给了我一个“巨人的瞳”，并且告诉我当这个馆里的人都走了他才会离去。于是我打开另一道门，发现一个没有红点的开关，我把“巨人的瞳”放在上面并按下，最里面的书架就会移动把门让出来 。

## 第二节 唤醒馆中的女人




然后进入那扇门来到了“狮子的部屋”，进屋后看见了馆主“アルバード”我先把老妇人养的花交给他，但他把花给丢了，他告诉我什么都已经晚了，并要上前杀我，这时我又回到了过去的世界。在过去我看见了他与红发女子的谈话，得知他的恋人被放入了水晶棺中，而打开它的方法是用放在桌上的“觉醒的眼”，而这回的“赤的月”只有一次机会，如果错过了就没有下次了。



当回到现实世界后，馆主已经不见了，而桌子上放着“觉醒的眼”，现在的主要目的就是让在“八芒星之间”的棺中女性醒过来，我从狮子的部屋开启另一扇门来到西馆南阶段屋，再下到下层打开另一道门，回到了双壁的房间，然后我按着，厨房、食堂、西馆－阶廊下、中央馆廊下、大厅、上楼梯来到西馆二阶北廊下、渡之廊下打开里面的门来到八芒星的房间。

站在水晶棺前我使用“觉醒的眼”打开封闭的水晶棺，里面的女人就会掉下来，我上前去查看，发觉她已经醒了过来。并让我立刻去“大时计の塔”阻止アルバード的罪行，之后，她就从这里出去，去寻找アルバード。

## 第三节 最后离开的老人




这时我想起那个说最后离开的老人，就决定先把在这个馆里没有升天的人，让他们升天。于是，我先回到馆主夫人寝室，与那里的馆主继母的魂魄对话，她得知棺中的女人已经醒来就升天了。

现在我立刻乘船前往遗迹，这时在那里钓鱼的老人，钓到了一条很大的鱼，就高兴地离去了。这样馆里除了那个老人以外其于 29 人都已经升天了。

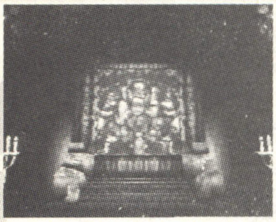


我立刻乘船返回，屋敖本馆，进入西馆南阶段屋，上楼返回读书室，与那位老人对话，他知道馆中其它的人已经都升天了，他也就安心的离去了。

## 第四节 灵能者

当最后一位老人也升天了，我就想起在遗迹钓屋中收音机里的一段话，我立刻再次从更衣室来到北の波止场，乘船前往教会。

到达教会后，我调查了这里喷泉，泉水可以恢



复体力。然后沿路来到礼拜堂，我先进入了后面的屋子里，走到一扇大玻璃前，突然玻璃消失把我带进了灵能者的部屋，我上前与他交谈。他告诉我一切都将结束，但命运掌握在你的手上，最后会有一个决定你命运的选择，要慎重考虑，说完后就消失了。

我回到这房间，在台阶上找到了一本“慧星の书”，之后我从这房间出来，回到礼拜堂，我走到月亮的神坛前，这时所有的灵魂球就会升天，而且打开了下面柜子的玻璃，在柜子里有“金色手环”，“古代人的靴”“圣水”及“唱片”，但这些东西是不可能一次拿全的，我拿了“古代人的靴”和“唱盘”。立刻从这里离开乘船去湖中岛上的大时计台。

## 第五节　大时计台

来到大时计台，沿着长长的台阶爬到上面，并沿缆绳爬到小岛上面。



沿绳子爬上来后立刻就看见馆主，他从时计台的正门进入，并把大门锁上，我只有绕到后面看一看，来到后面我看见一扇后门，就立刻打开门，走进去。进来后我就看见馆主提着枪并攻击我，我立刻沿路走进了另外一个升降机中。

乘升降机来到时计台的另一层，这里有几个齿轮在转动，我仔细检查了一下这里，发现有一个开关，我把开关按下后，齿轮就会停止转动，并转到左边与另一个齿轮挨在一起，形成一个通道。我立刻沿着这条路走过去，爬上前面的梯了来到时计台的另一层。




上到这一层后，馆主出现在我的面前，并且射杀我，我迅速沿着齿轮形成的路，来到了他的左边并爬上梯子。

来到大时计台四阶后，打开另一边的门，来到时针台外边，我小心往左边走上台阶打开门来到大时计台的最上层。进门后发现我的恋人就被关在里面的铁牢里，我立刻上前解救她，但那个馆主赶到，我中了他一枪摔倒在地上，当他向我走来再次举枪要射我时，突然一声枪响，馆主应声倒地，原来是红发女子杀死了他，并把他身上具有“魂之石”的匕首拿走，走出了另一个门。




## 第六节　最后的抉择




当红发女子出去后，我站起身来，把关着恋人的牢房打开。我们终于相见了，我们交谈了一下，我决定去解决最后的事情，就从红发女子走出的门出去，沿台阶来到大时计台文字盘上。出来后右转我发现那个女子正站在那里，好像在想什么。我过去跟她谈话，她问我是否想拥有不老不死的能力，并把“魂之石”交给我，我想了一下这是不是灵能者所说的选择呢？因为魂之石而死去人太多了所以我决定不接受它。但她第二次让我接受，我下定决心决不接受它。

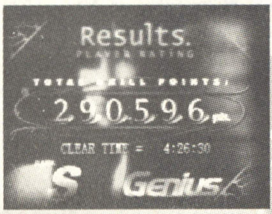


这时灵能者出现与红发女子交谈之后，就消失了，而红发的女子让我带着恋人离开这里，因为这里马上就会消失。

我与恋人迅速逃离该岛，这时从天上划下一道强光，整个岛都随着强光的照射消失了……

## 后　记

在通关后，大家可以看到自己的评价，但一遍是玩不全的，当你玩第二遍的时候，游戏的开始画面将会改变。而只有你在玩第二遍的时候，才能在星海书库旁的谈话室里找到一盒幻灯片，并且可以在遗迹的放映室里去观看它。



# ASSAULT SUITS VALKEN
# 重装机兵 2

**完全攻略**

机种:PS 厂商:美塞亚 类型:S・RPG
媒体:CD-ROM 对应周边:振动手柄

## ACT01-01

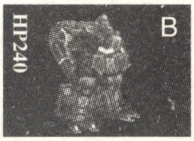
**胜利条件:**アルファ机体击破
**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

为了测试下次的主力アサルトスーツ，进行了3社共同的模拟战斗,タツヤ搭重上ヴァルケン、エグザスα、β、r做为对战对手参加。

エクザスα

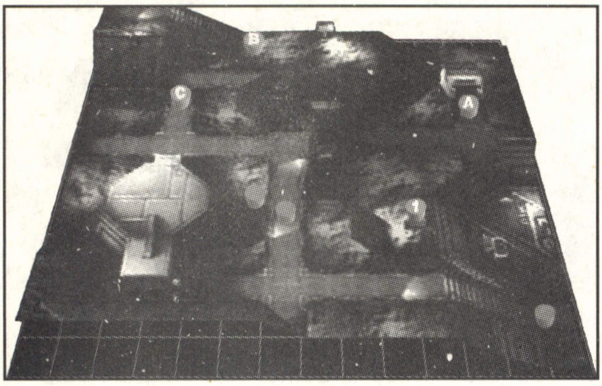



エクザスβ




エクザスγ



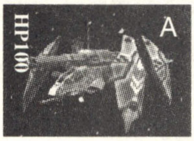



## ACT02-01

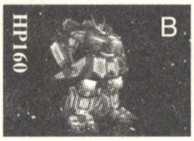
**胜利条件:**アルファ机体击破
**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

合同演习被β、r的机器驱动中止了，这次按会社进行演习,タツヤ搭乘ヴァルケン,与エグザスα进行模拟战斗。

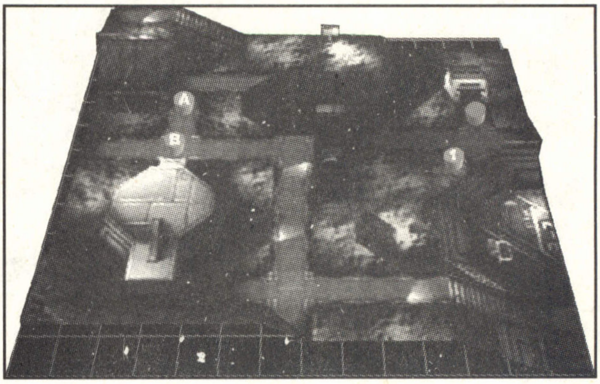
スコーピオン




エクザスα





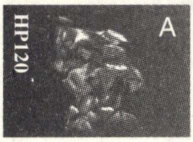



## ACT02-02

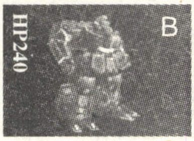
**胜利条件:**敌攻击部队的击破
**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

演习中受到不明武装集团的攻击，而且武装集团中有エグザスβ……敌人的目的是エグザスα。换上实弹后,タツヤ要迎击了……

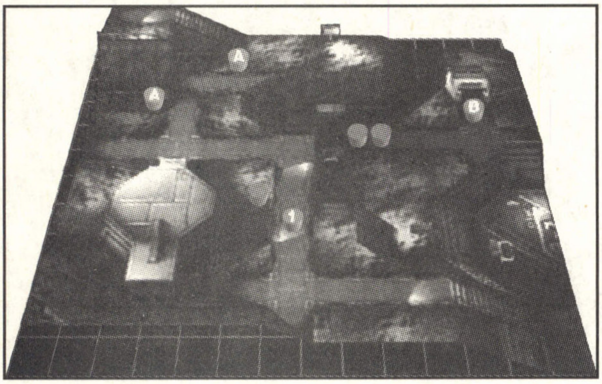
デック I式产机




エクザスβ





## ACT03-01

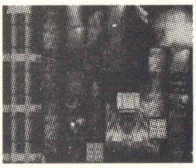
**胜利条件:**敌攻击部队的击破
**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

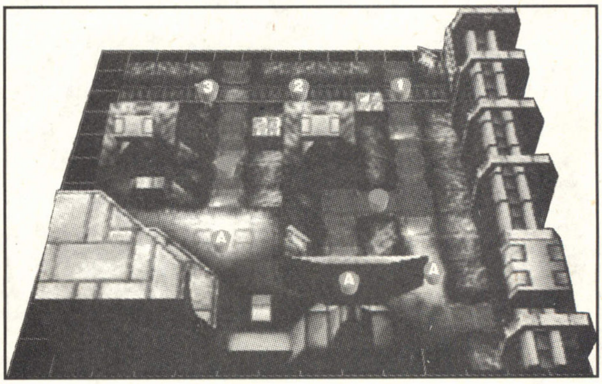
离开演习所,アーデンド前往条约军的ガニメデ基地。该基地也遭到敌部队的攻击,为了援助条约军,タツヤ乘上了α。

デック I量产机







# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

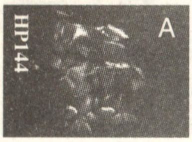
### ACT03－02

**胜利条件:**敌攻击部队的击破

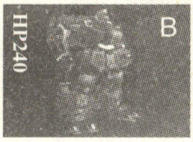
**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

在救出友军部队的期间，敌人的追击部队接近了，并用具有强大力量的グラビトンランチャー攻击タツヤ的α。

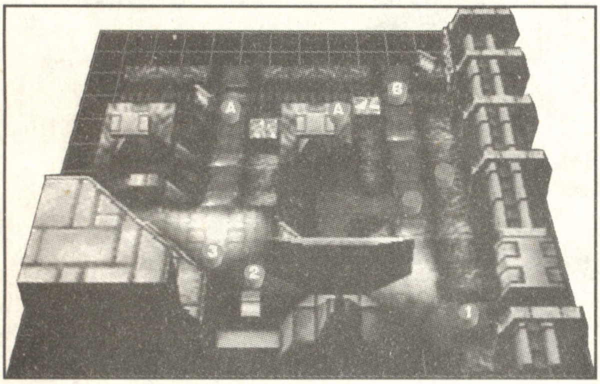
デック I量产机




エクザスβ





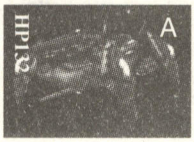
### ACT04－01

**胜利条件:**敌侦察部队击破

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

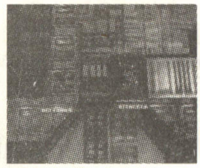
受到通信阻碍，アーデンド与条约军的一切联系都断了，于是暂时退至土星轨道上。但侦察部队接近过来，外出迎出的话……

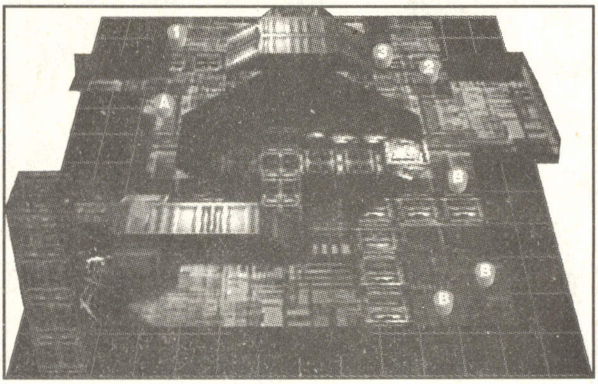
ノックス




デック I量产机





### ACT04－02

**胜利条件:**敌侦察部队的击破

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

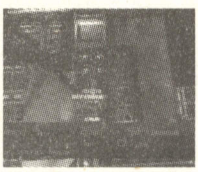
救出的マルコス告知条约军已撤退了，只有去火星开发基地了，但在アーデンド准备出动前，遭到了敌部队的攻击。

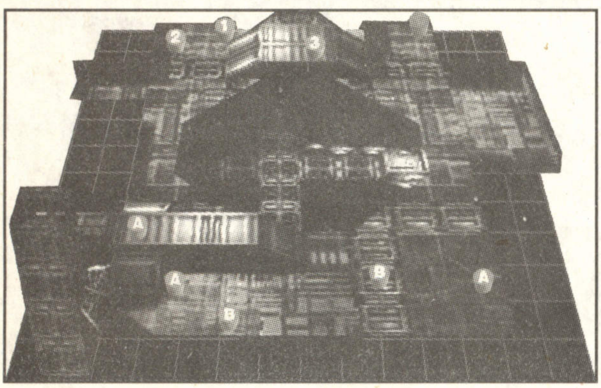
ノガクス




デック I量产机





### ACT05－01

**胜利条件:**敌攻击部队的击破

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

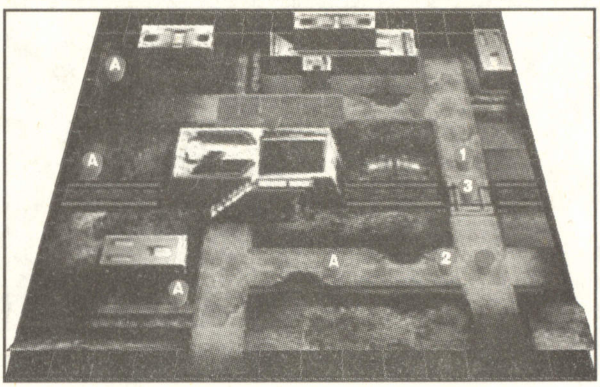
火星开发基地正与侵略军交战。前往援助的タツヤ虽受到攻击，但见到了オールディン＝フロッシユ社的シンシア和マーヴィン。

デック I量产机







# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

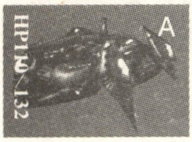
### ACT05 －02

**胜利条件:** 敌攻击部队的击破

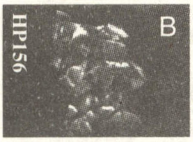
**败北条件:** ウラガ机被破坏或己方全灭

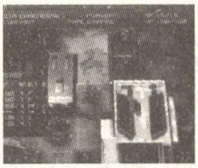
救出的オールディン＝フロッシユ社的相关者在アーデンド保护下,ホジミ舰长决定向月球撤退,但敌追击部队又出现了。

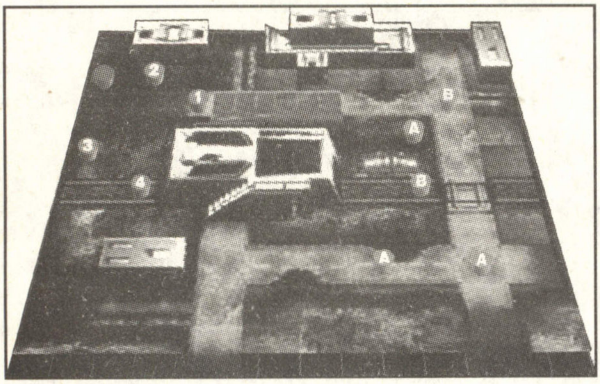
ノックス




デック I量产机





### ACT06 －01

**胜利条件:** 敌侦察部队击破

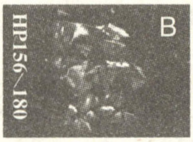
**败北条件:** ウラガ机被破坏或己方全灭

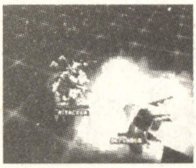
退到月球的アーデンド发现月球已被侵略军控制，在进入地球的途中被巡逻的敌警备部队发现,为了让运输机退至地球,オトリ……

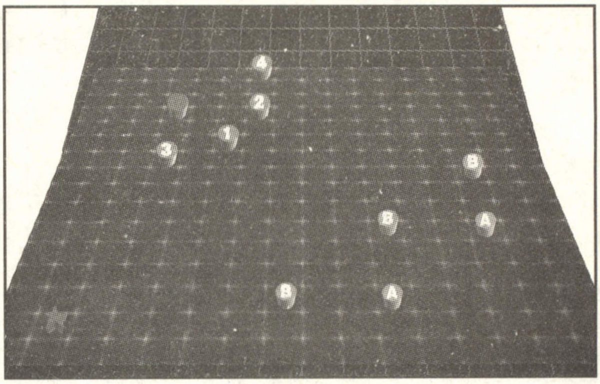
フォルク




デック I量产机





### ACT07 －01

**胜利条件:** 敌攻击部队击破

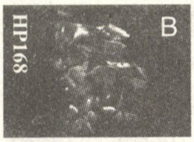
**败北条件:** ウラガ机被破坏或己方全灭

由于敌警备部队的攻击，アーデンド的发动机受损，不能高速航行了。为了修理アーデンド,只有隐身于基地之内。

フォルク

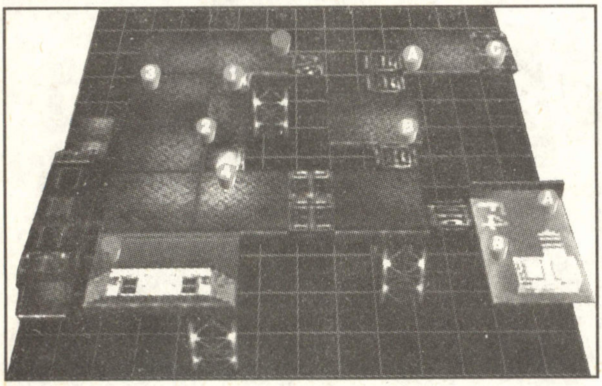



デック I量产机




デック I指挥官机



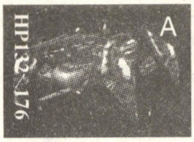
### ACT08 －01、02

**胜利条件:** 敌攻击部队的击破

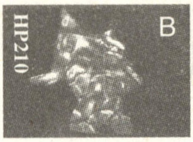
**败北条件:** ウラガ机被破坏或己方全灭

アーデンド重力惯性的航行必须的イグニッションプラグ受损。舰内没有备用品,所以要到月球工场去回收イグニッションプラグ。

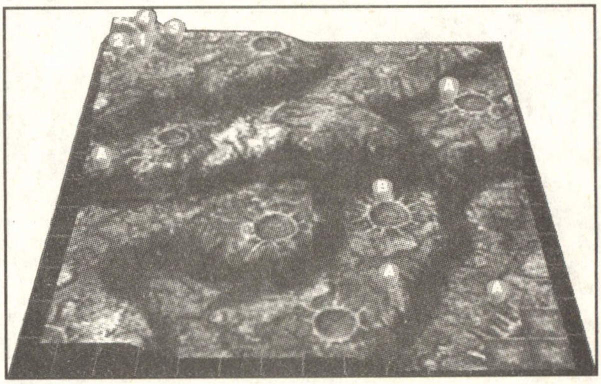
ノックス




デック I指挥官机





# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻·略

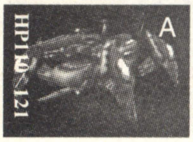
### ACT08 －03

**胜利条件:敌迎攻击部队的击破**

**败北条件:ウラガ机和アヤセ机被破坏或己方全灭**

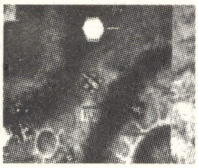
タツヤ终于来到月球工场,但工场周围都被敌人的警卫部队占领了,必须在敌人叫来援兵前消灭全部敌人。

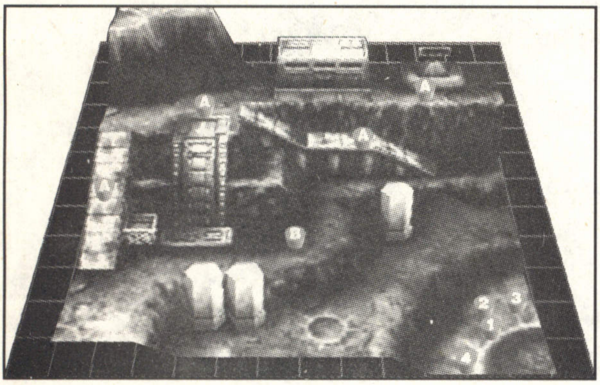
ノックス




デック I指挥官机





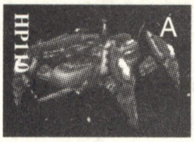
### ACT08 －04

**胜利条件:敌迎击部队击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

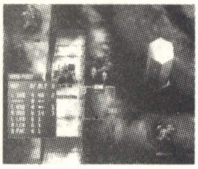
イグニッシヨンプラグ被安全回收了,但又与巡逻的敌部队发生了战斗,在前来帮忙的フォード大尉协助下,包围网被突破了。

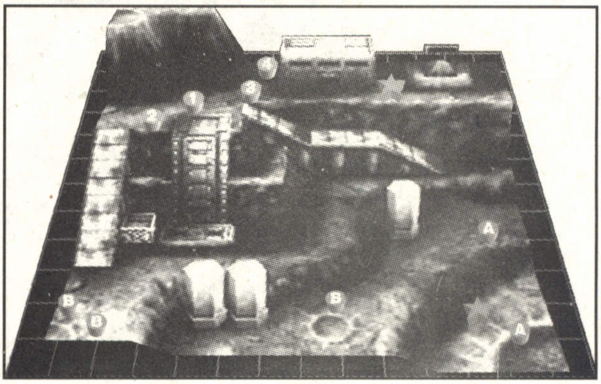
ノックス




デック I指挥官机





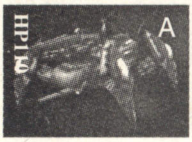
### ACT09 －01

**胜利条件:敌迎击部队击破**

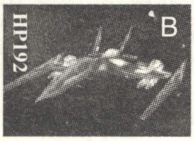
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

回收イグニッシヨンプラグ后,他们来到汇合地点,但背叛的クラインゲルト带领敌击攻部队埋伏在这里。

ノックス

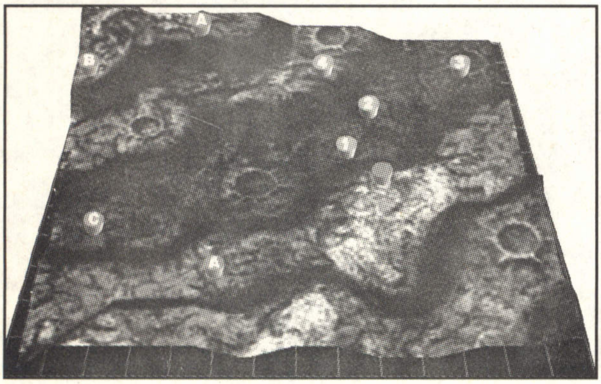



フォルク




デック I指挥官机



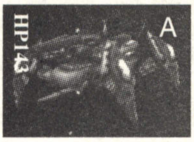
### ACT09 －02

**胜利条件:敌追击部队的击破**

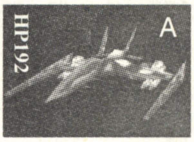
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

タツヤ失去了小型输送机,为了使用月球的大型输送机前往目的地,但敌人的追击部队又一次阻挡住了他们。

ノックス

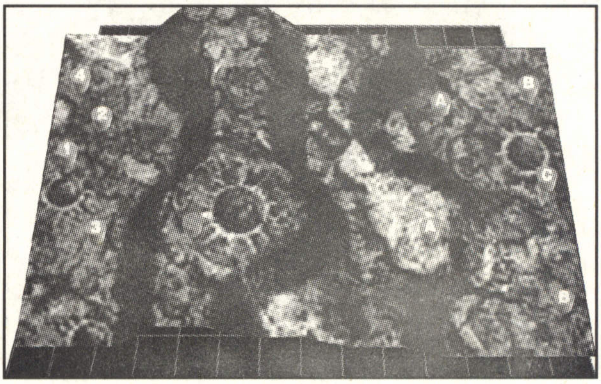



フォルク




デック I指挥官机



# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

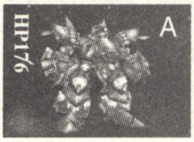
### ACT09－03

**胜利条件:敌全灭并输送货物到指定地点**

**败北条件:ウラガ机和アヤセ机被破坏或己方全灭**

タツヤ等到达输送设施，打算用大型输送电磁力カタパルト出去，但敌人设下埋伏，β和α被フォード打倒了。

ゼアー I

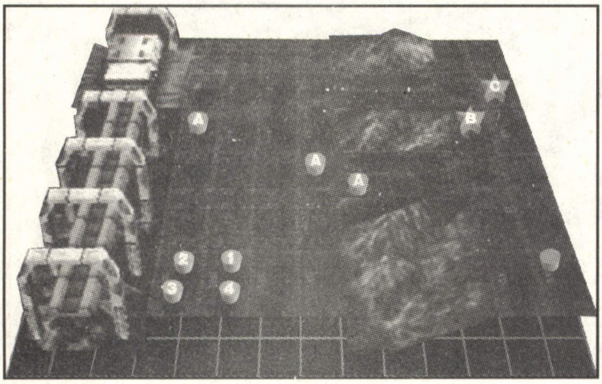



エクザス β




エクザス γ



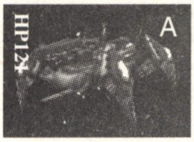
### ACT10－01

**胜利条件:敌迎击部队击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

退至地球轨道的アーデンド与条约军第一舰队汇合，受到军队的指挥，第一个任务是担任条约军攻击部队的护卫。

ノックス

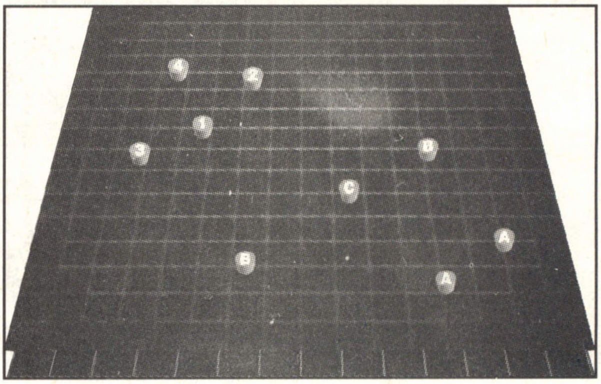



デック I指挥官机




デック II量产机



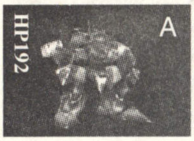
### ACT10－02

**胜利条件:敌攻击部队击破**

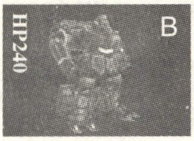
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

消灭第一波敌人后，按到来自友军的救急信号。タツヤ急赴现场，现搭乘β的ランス却击落了友军。

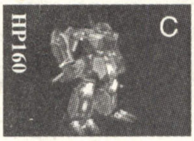
デック II量产机

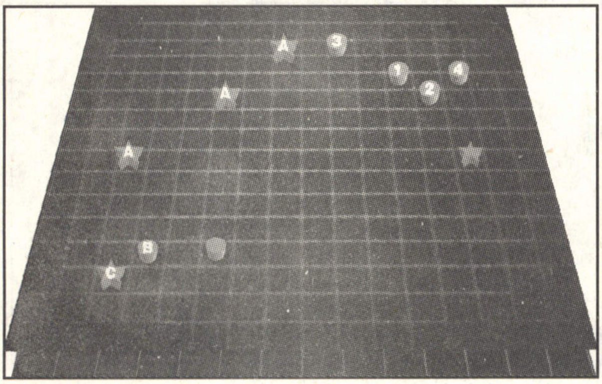



エクザス β




エクザス γ



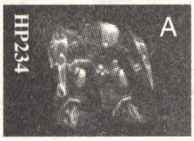
### ACT11－01

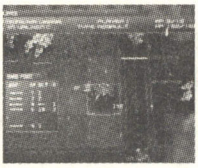
**胜利条件:敌攻击部队的击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

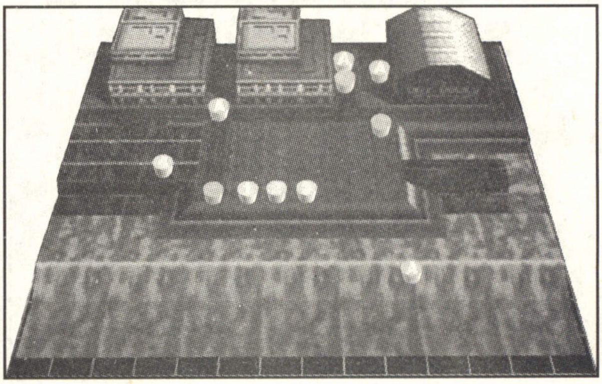
交战中α和r越过归还限界高度，α展开重力场以保护r，后被强行落下的アーデンド回收，但α被损坏了。

グラウ







# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

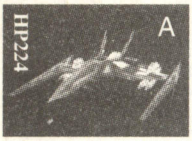
### ACT11－02

**胜利条件:**敌攻击部队的击破

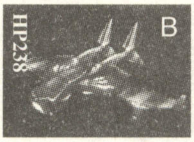
**败北条件:**ウラガ机和アヤセ机被破坏或己方全灭

横须贺基地本部受到敌人攻击，タツヤ前往救援，进军中发现了敌军部队，与本部的条约军展开了挟击战。

フォルク

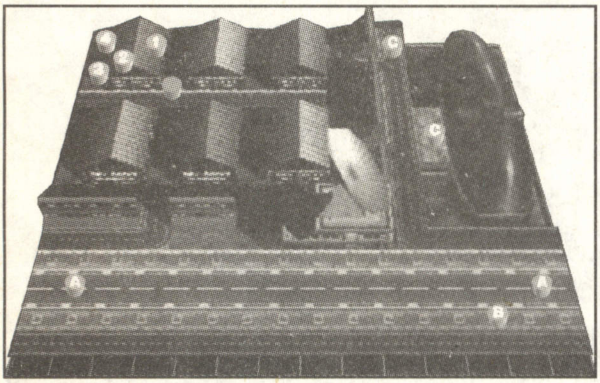



バルフォー




グラウ



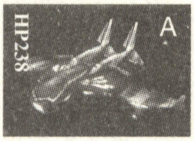
### ACT12－01

**胜利条件:**敌迎击部队击破

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

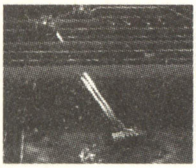
消灭基地的敌人后，アーデンド得到补给，α的修理结束了，之后应条约军请求，参加了另一处的前线战斗。

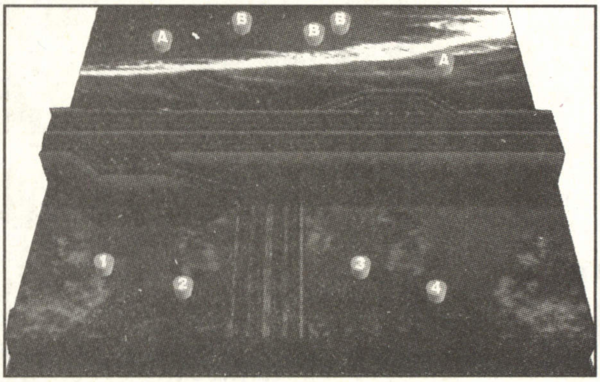
バルフォー




グラウ





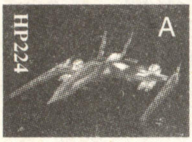
### ACT12－02

**胜利条件:**敌迎击部队击破

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

アーデンド北上ユーラシア大陆迎击敌攻击部队，之后，改为消灭撤退中的敌军。

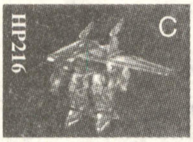
フォルク

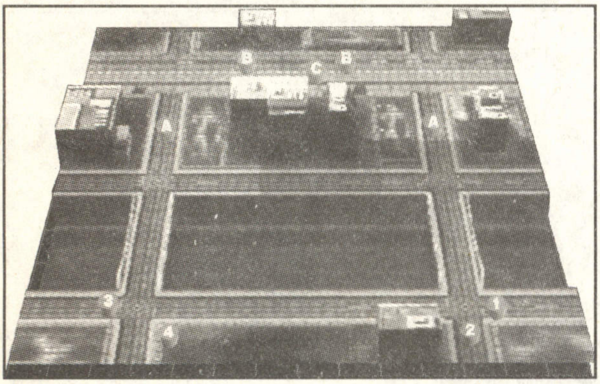



バルフォー




ルフター



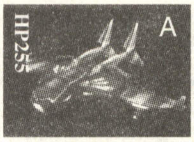
### ACT13－01

**胜利条件:**敌追击部队的击破

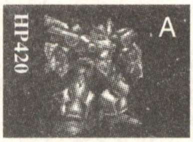
**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

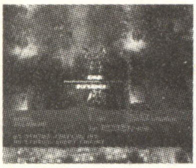
追击战又转为对敌前线基地的攻击，但敌人激烈抵抗，前方的条约军士兵被ゼリムカン中佐的防卫队击败。

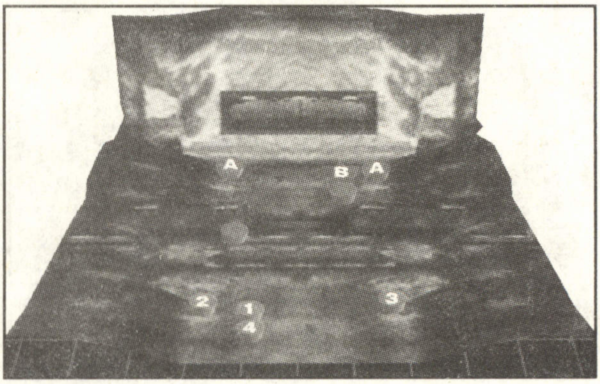
バルフォー




ゼアーⅡ





# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

### ACT14－01

**胜利条件:**敌迎击部队的击破

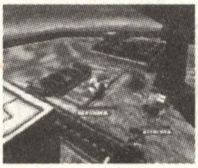
**败北条件:**ウラガ机和アヤセ机被破坏或己方全灭

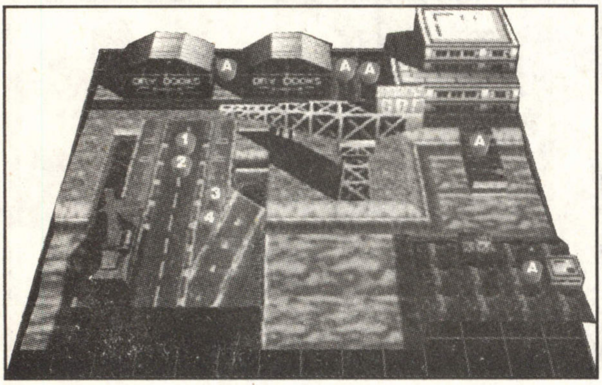
为了切断敌人在地球的根据地的要塞的补给，要对海岛国北部的补给地点进行攻击，首战是消灭海岸的敌人。

グラウ







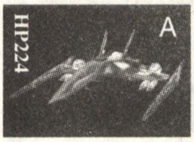
### ACT14－02

**胜利条件:**时限内敌全灭

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

登陆后受到远距离炮火和航空部队的支援，タツヤ向敌补给基地进军，在森林地带与敌迎击部队交战。

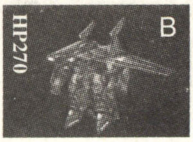
フォルク

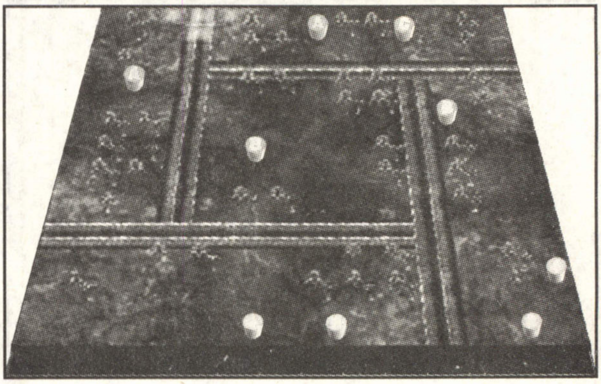



バルフォー




ルフター



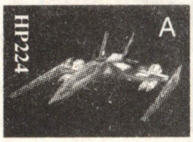
### ACT15－01

**胜利条件:**敌迎击部队击破

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

森林地带的战斗结束后，タツヤ攻击补给基地。敌基地司令官是ゼリムカン少佐，タツヤ要求敌人投降……

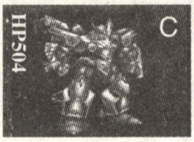
フォルク

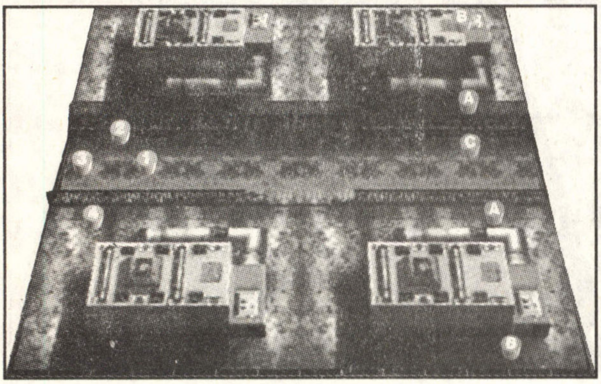



バルフォー




ゼアーII



### ACT16－01

**胜利条件:**时限内敌全灭

**败北条件:**ウラガ机被破坏或己方全灭

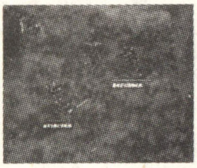
大规模空战以胜利告终，但之后的要塞战十分艰苦，アーデント主动请求进行要塞攻略战。

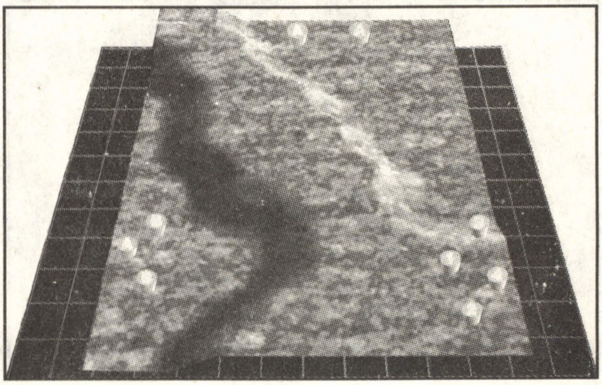
バルフォー




デックII量产机





# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

## ACT16－02

**胜利条件：敌护卫舰队的击破**

**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

敌舰队化解了远距离炮火的攻击，为了使用AS，タツヤ向敌舰队接近，但被敌防守部队阻止。

バルフォー

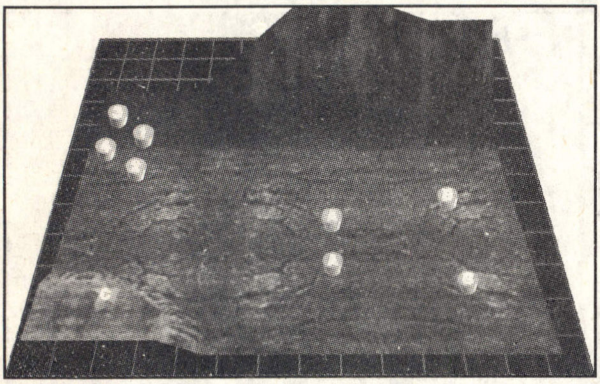



バリア舰




ゼアーII



## ACT16－03

**胜利条件：要塞炮的破坏**

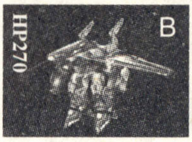
**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

打倒敌舰队的タツヤ接到了破坏要塞大炮的任务，要塞的炮火攻击使战斗陷入僵持，破坏大炮可减少敌人一半攻击力。

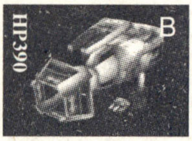
バルフォー

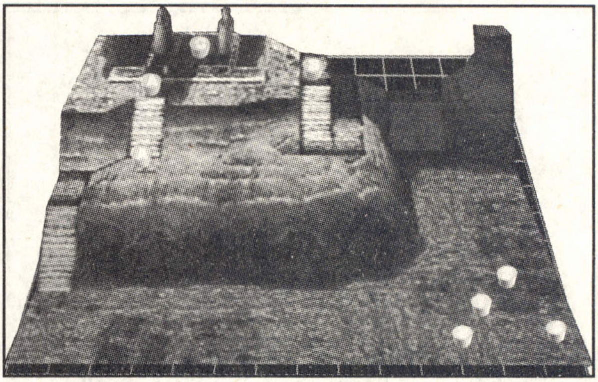



ルフター




要塞炮



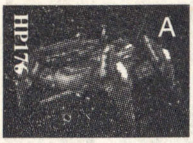
## ACT17－01

**胜利条件：敌迎击部队击破**

**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

要塞的防护壁十分坚固．从外部不能破坏。アーデント强行发动攻击以便タツヤ从舰首潜入。

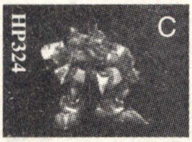
ノックス

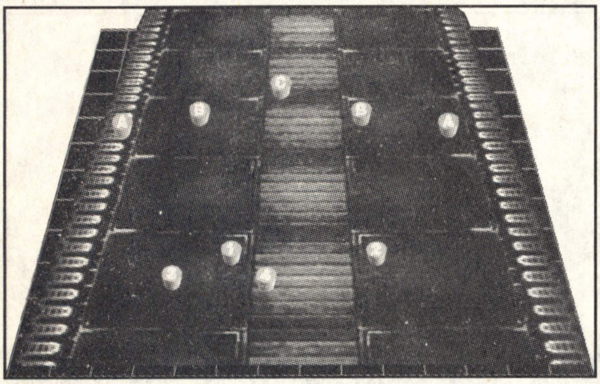



デックII量产机




デック I指挥官机



## ACT17－02

**胜利条件：敌迎击部队的击破**

**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

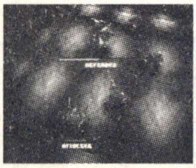
为了寻找要塞内相关设施的控制机关所在，タツヤ在要塞内来回的搜索着，并与敌人展开激烈的战斗。

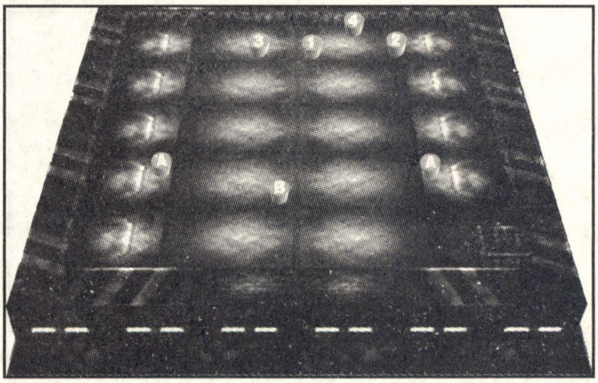
デック I指挥官机




グライフ





# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

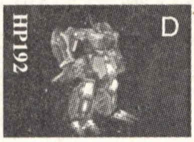
### ACT17－03

**胜利条件：敌要击部队的击破**

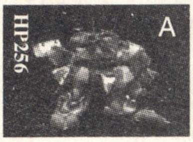
**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

来到要塞最深处，搭乘β的敌大佐等待着交战……

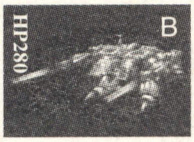
エクザスγ




デック II量产机

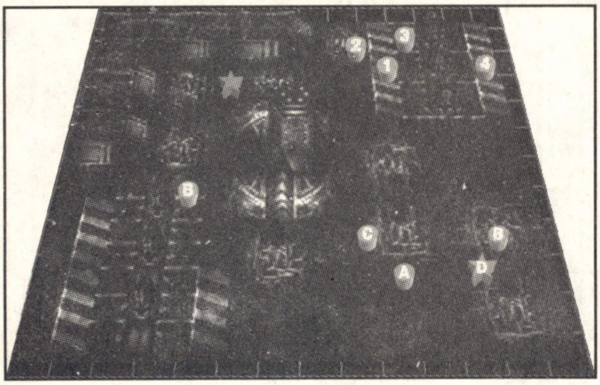



ドレッドノート




エクザスβ



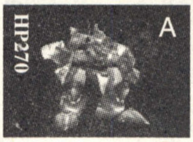
### ACT18－01

**胜利条件：敌攻击部队的击破**

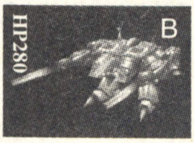
**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

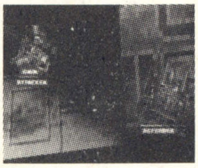
解决了地球的敌人后，舰队进入宇宙进行追击，在地球轨道上发生了战斗，タツヤ担任友军的护卫。

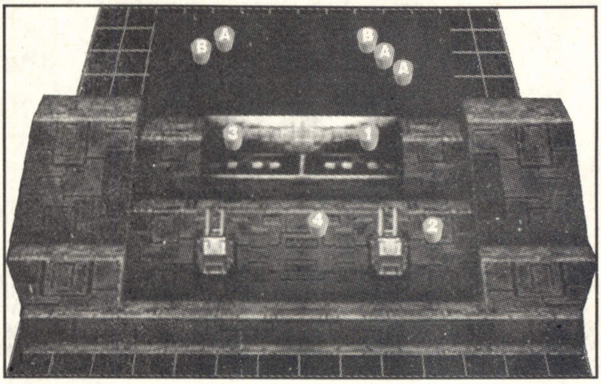
デック I指挥官机




ドレッドノート





### ACT18－02

**胜利条件：敌攻击部队击破**

**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

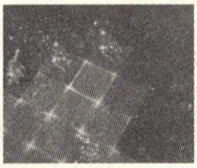
暂时击退敌人的进攻后，タツヤ转而参加前线的战斗，在友军的帮助下迎击敌人的攻击部队。

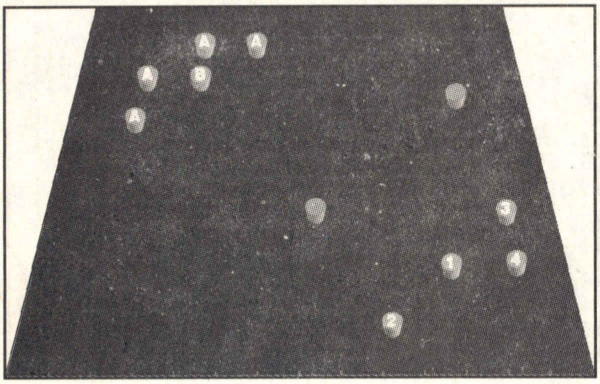
デック II指挥官机




ゼアーI





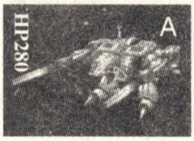
### ACT18－03

**胜利条件：敌迎击部队的击破**

**败北条件：ウラガ机被破坏或己方全灭**

为了对抗不断出现的敌军，切断他们的源头，タツヤ对敌战舰发动攻击，与敌护卫部队展开激战。

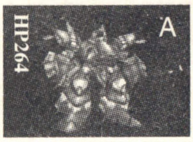
ドレッドノート

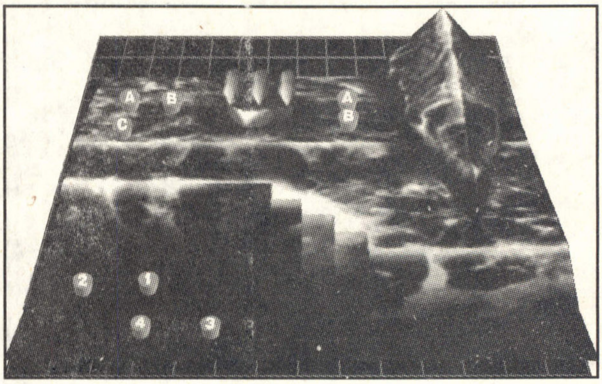



デック II量产机




ゼアーI



# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

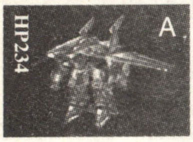
### ACT18－04

**胜利条件:敌迎击部队的击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

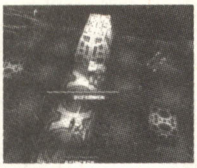
击败敌护卫部队后,タツヤ突入敌舰的内部,在舰内与敌舰长カミル相遇。

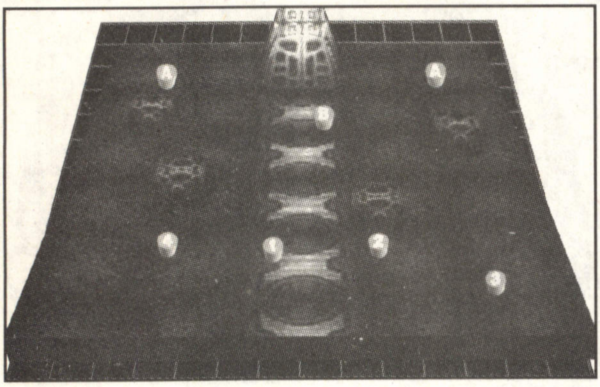
ルフター




グエイフ





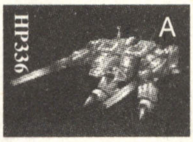
### ACT18－05

**胜利条件:敌攻击部队的击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

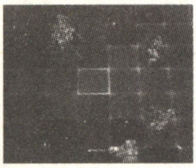
发觉战舰被毁的カミル舰长,最先逃了出去,タツヤ虽然逃出但遭到复仇的カミル的猛攻。

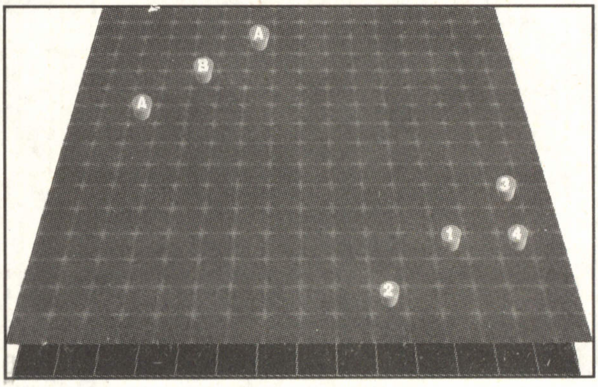
ドレッドノート




グライフ





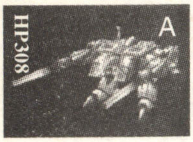
### ACT19－01

**胜利条件:时限内敌全灭**

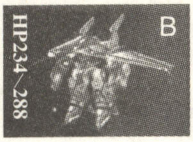
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

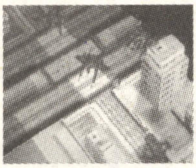
在地球轨道上击退敌军的条约军夺回了对地球的控制。但敌人仍占据着月球,为了夺回月球的控制又发动了新的攻击。

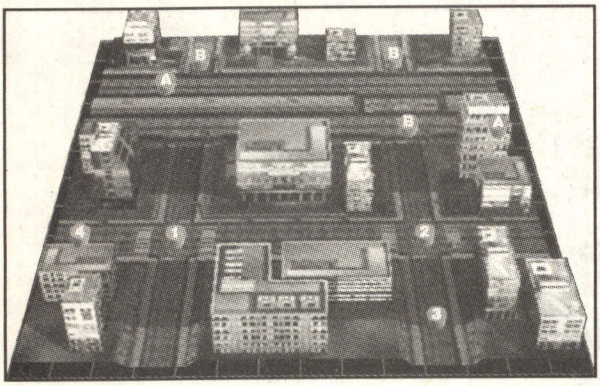
ドレッドノート




ルフター





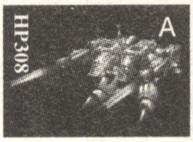
### ACT19－02

**胜利条件:时限内敌全灭**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

为了让战斗有利于我方舰队,タツヤ出动以破坏敌人的防空系统,他们到达月球表面后遇到了防卫部队的抵抗。

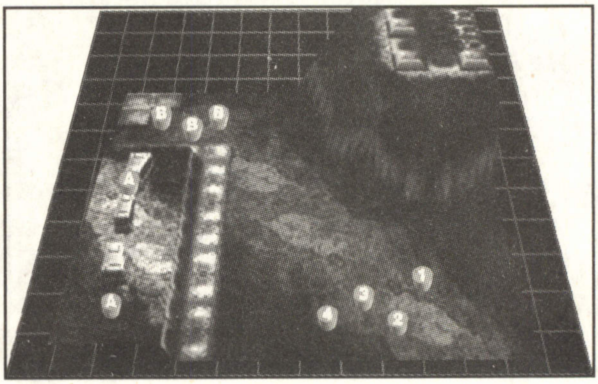
ドレッドノート




ゼアーⅠ





# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

### ACT19－03

**胜利条件:敌迎击要击部队的击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

タツヤ到达了敌军基地的防空系统所在地,但行动已被敌人猜到,ディゼルタ大佐率领的防卫部队担任基地的护卫。

デック II量产机

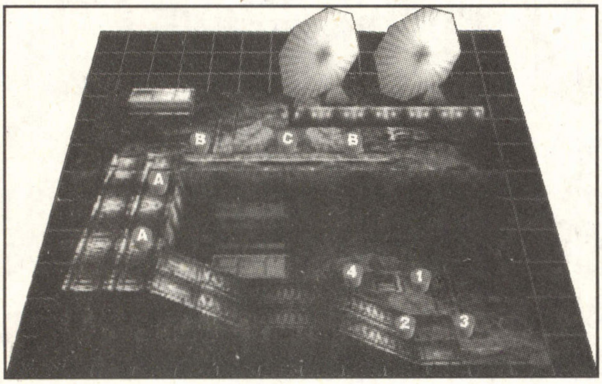



ゼアーI




ゼアーII



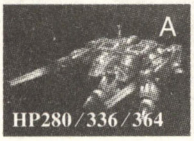
### ACT20－01

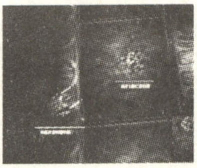
**胜利条件:时限内敌全灭**

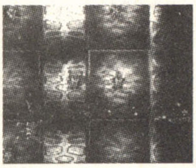
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

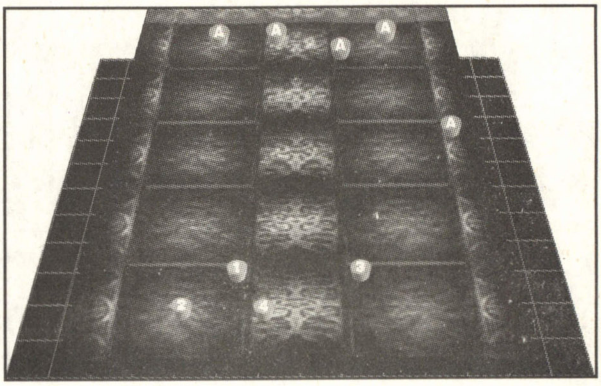
发现了克隆士兵生产系统的存在的タツヤ,为了救出被捕的月球居民,进入了基地内的克隆士兵开发设施。

ドレッドノート







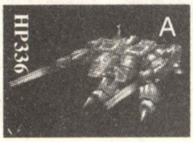
### ACT20－02

**胜利条件:敌要击部队击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

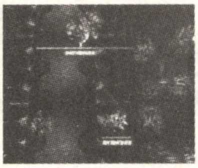
进入克隆士兵开发设施的タツヤ,从カミムラ博士那里得知敌士兵是克隆体,虽然他们想救出居民们,但……。

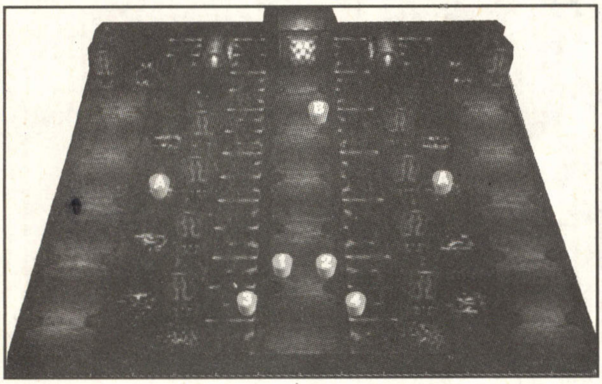
ドレッドノート




グライフ





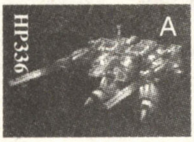
### ACT21－01

**胜利条件:时限内敌全灭**

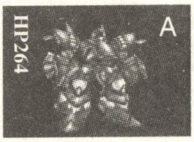
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

失去月球基地的敌军部队向木星方向撤退了,条约军发动追击,并把タツヤ等部队派往可能有敌人的ガニメデ地区。

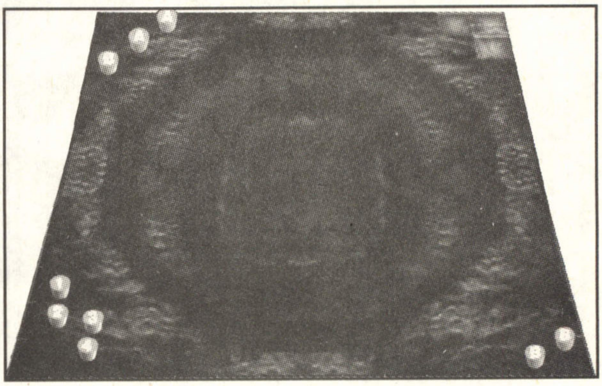
ドレットノート




ゼアーI





# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

## ACT21－02

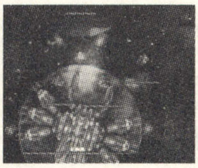
**胜利条件:侵略军指挥官的击破**

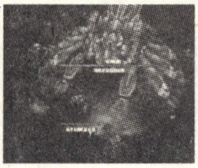
**败北条件:ウラガ机和アヤセ机被破坏或己方全灭**

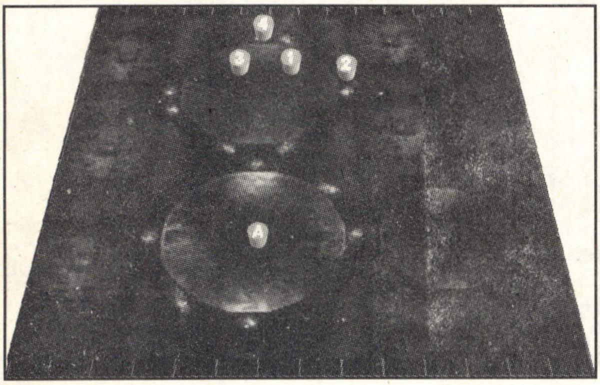
到达敌军在ガニメデ地区的基地后，遭到ガウェイン大佐的强大机械部队的攻击。虽然进行了各种尝试，但……

オースティン







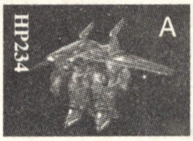
## ACT22－01

**胜利条件:敌迎击部队的击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

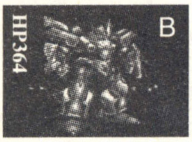
在了解战斗内情的セレス的帮助下，タツヤ成功到达了基地正面的大门，并与防守正门的敌防卫部队发生战斗。

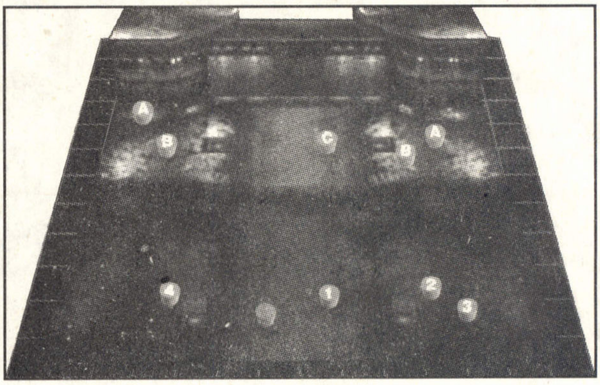
ルフター　ズアーI　ゼアーII









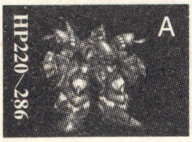
## ACT22－02

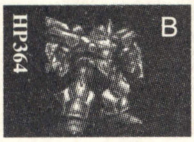
**胜利条件:敌迎击部队击破**

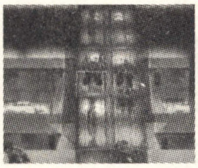
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

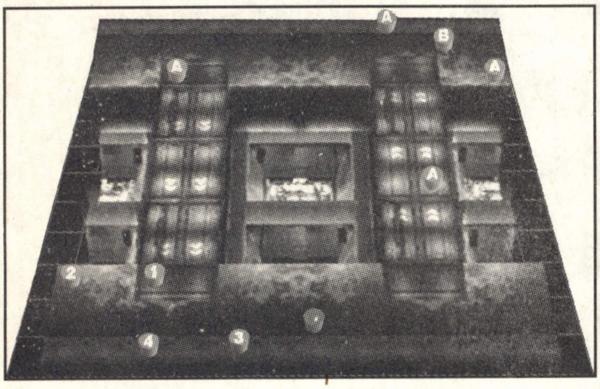
突破防守正门的部队后，タツヤ和セレス一同冲向基地的中枢部分，但仍然有敌军的残留部队在抵抗他们。

ゼアーI　ゼアーII





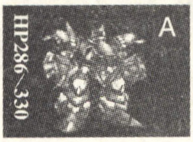
## ACT22－03

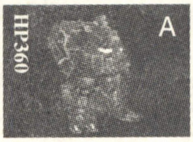
**胜利条件:敌要击部队的击破**

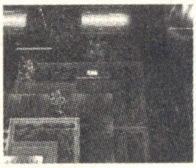
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

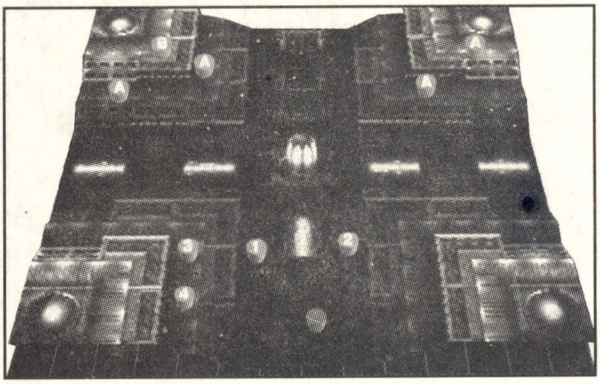
到达基地中央部的タツヤ发现了连接地下的中央电梯，到达地下数百米的最下层后，与ランス率领的防卫部队展开激战。

※ゼアーI　エグザスβ





# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全地图攻略

### ACT23－01

**胜利条件:敌攻击部队的击破**

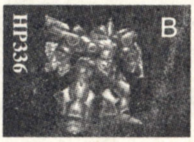
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

敌军最后的王牌卫星カロン突然出现,使条约军自身受到毁灭性的打击,而且カロン又派出了许多攻击部队。

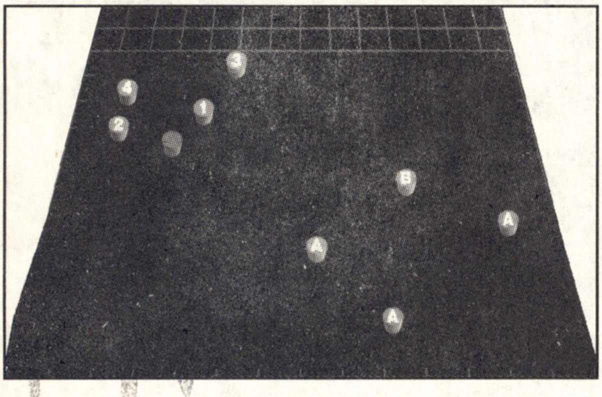
※ゼアーⅠ




ゼアーⅡ





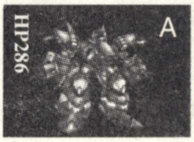
### ACT23－02

**胜利条件:敌攻击部队的击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

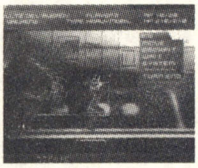
靠生体反应感知发动攻击的バーサーカー攻击了アーデント2,タツヤ急忙赶回,清除アーデント附近的バーサーカー。

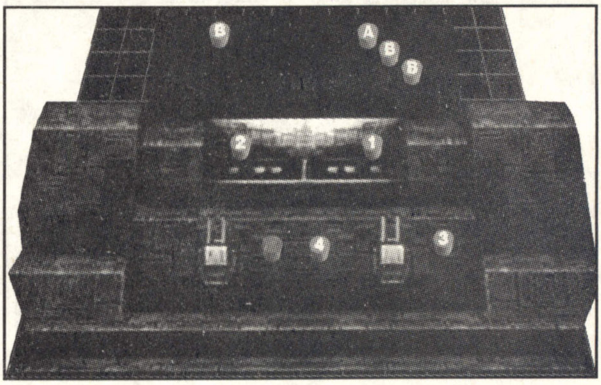
ゼアーⅠ




ゼアーⅡ





### ACT24－01

**胜利条件:敌迎击部队击破**

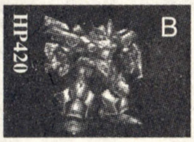
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

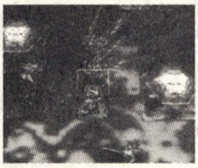
与バーサーカー的消耗战仍在继续，之后条约军组成了AS部队的突击部队,以突入到カロン内部。

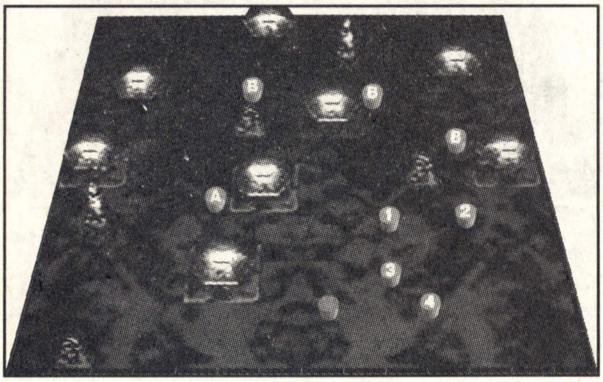
ゼアーⅠ




ゼアーⅡ





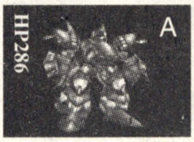
### ACT24－02

**胜利条件:敌迎击部队的击破**

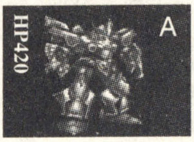
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

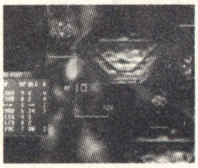
タツヤ和セレス在寻找进入要塞カロン的道路,但总是有数不尽的バーサーカー出现,阻止他们继续前进。

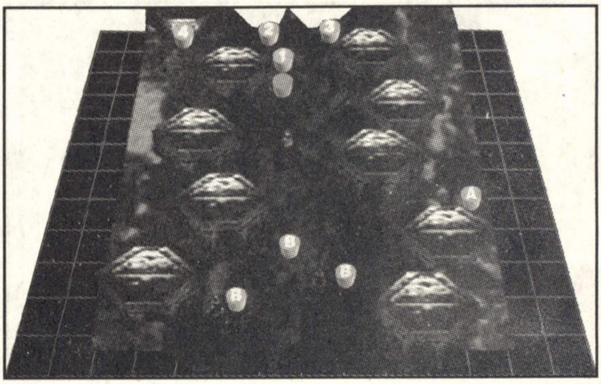
ゼアーⅠ




ゼアーⅡ





# ASSAULT SUITS VALKEN2
## 完全地图攻略

## ACT24－03

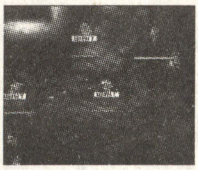
**胜利条件:敌迎击部队的击破**

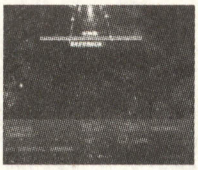
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

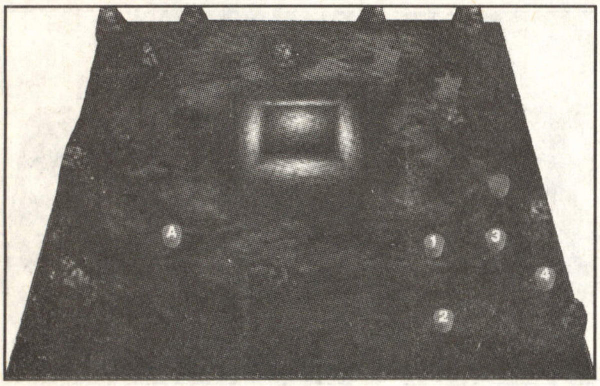
タツヤ和セレス终于找到进入要塞カロン的道路，但这里由カミル少佐镇守，这将是十分激烈的战斗。

グライフ







## ACT25－01

**胜利条件:敌迎击部队的击破**

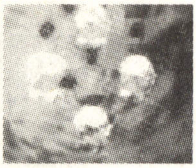
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

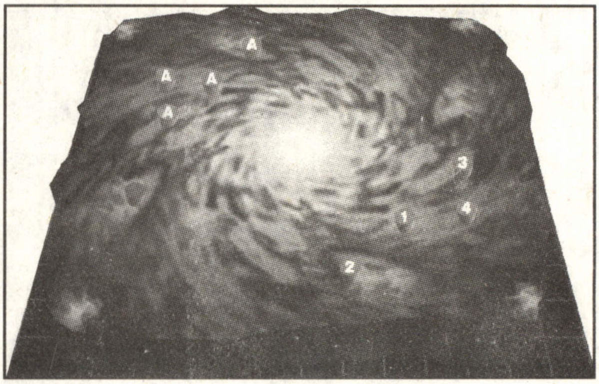
进入要塞内部的タツヤ和セレス,与搭乘β的ランス大佐汇合了,为了阻止敌军首领的行动,タツヤ将与ランス共同战斗。

ゼアーⅡ







## ACT25－02

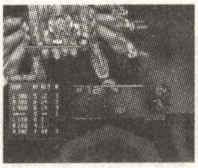
**胜利条件:侵略军指挥官的击破**

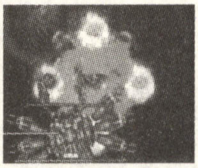
**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

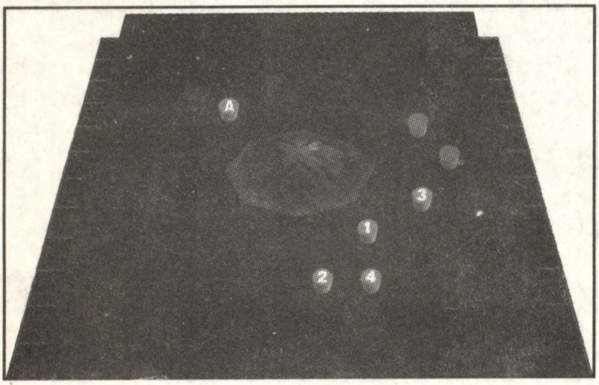
等待着大家的是本应以被打倒的オースティン，从オースティン里传来的是本应死亡的ガウェイン的声音。

オースティン





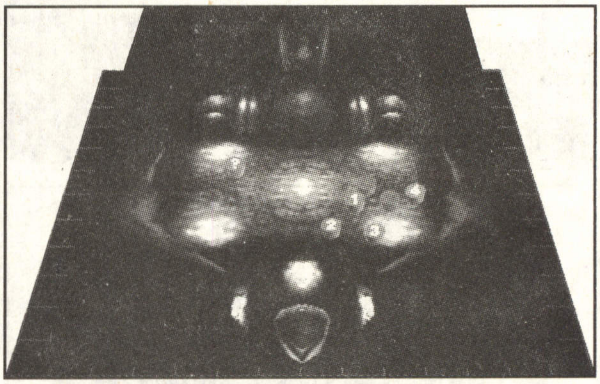


## ACT25－03

**胜利条件:ザーター司令的击破**

**败北条件:ウラガ机被破坏或己方全灭**

タツヤ、セレス和ランス终于到达要塞中枢，与ザーター司令官相对峙,他们听到了司令官消灭全人类的宣言……



整体类似于"前线任务"系列,但是每关的登场敌人有限,不能体现出宏大的战斗场面,感觉上仿佛是"口袋中的战争"。人物的刻画比较鲜明,当然这也是"美塞亚"公司的长处。

# ASSAULT SUITS VALKEN2

## 完全资料

## 特技解说

| 名称 | 解说 | 消费AP | 物理 | 爆发 | 贯通 | 电磁 | 火焰 | 光子 | BULLET | RANGE | R-TYPE | SHOT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ARMOR+3 | ARMOR+3:スイ・アーマー | 0 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| ARMOR+4 | ARMOR+4:スーパー・アーマー | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| ARMOR+5 | ARMOR+5:セラミック复合型 | 0 | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| RE. ARMOR | RE. ARMOR:リアクライブ・アーマー | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| HL. ARMOR | HL. ARMOR:ハイブリッド・アーマー | 0 | 35 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| EL. ARMOR | EL. ARMOR:电磁斥力型アーマー | 0 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| SCOPE | センサーSCOPE:命中率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| SCOPEX | センサーSCOPEX:命中率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| SCOPEZ | センサーSCOPEZ:命中率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| SONAR1 | 音响センサーSONAR1:回避率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| SONAR2 | 音响センサーSONAR2:回避率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| SONAR3 | 音响センサーSONAR3:回避率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| SENSER1 | 复合センサーSONAR1:命中、回避UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| SENSER2 | 复合センサーSONAR2:命中、回避UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| COENGINE | オプション CO ENGINE:格斗能力UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| CO E2 | オプション CO E2:格斗能力UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| BLK DECAY | オプション BLK DECAY:腐食防御 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| BLK FREEZE | オプション BLK FREEZE:冻结防御 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| BLK ADHESI | オプション BLK ADHESE:粘着防御 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| BLK SHORT | オプション BLK SHORT:ショート防御 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| BLK D F | オプション BLK D F:腐食、冻结防御 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| BLK A S | オプション BLK A S:粘着、防御 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| BULLET4 | 弹药 BULLET x 4:4 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| BULLET8 | 弹药 BULLET x 8:8 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 8 |
| BULLET12 | 弹药 BULLET x 12:12 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 12 |
| BULLET16 | 弹药 BULLET x 16:16 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 16 |
| BULLET20 | 弹药 BULLET x 20:20 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 20 |
| BULLET24 | 弹药 BULLET x 24:24 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 24 |
| BULLET28 | 弹药 BULLET x 28:28 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 28 |
| BULLET32 | 弹药 BULLET x 32:32 发补给 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 32 |
| OIL COAT 1 | コーティング OIL COAT 1:回避率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| OIL COAT 2 | コーティング OIL COAT 2:回避率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| OIL COAT 3 | コーティング OIL COAT 3:回避率UP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| TEF COAT 1 | テフロンサート TEF COAT 1:回避 UP | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| TEF COAT 2 | テフロンサート TEF COAT 2:回避 UP | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| TEF COAT 3 | テフロンサート TEF COAT3:回避 UP | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| MAGCOAT 1 | 电磁コーティング1:回避率UP | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| MAGCOAT 2 | 电磁コーティング2:回避率UP | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS S | ASのHP修理+40 | 4 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS S+1 | ASのHP修理+40 | 5 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS S+2 | ASのHP修理+40 | 6 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS M | ASのHP修理+80 | 6 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS M+1 | ASのHP修理+80 | 7 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS L | ASのHP修理+150 | 7 | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS L+1 | ASのHP修理+150 | 8 | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 |
| PARTS AL | ASのHP修理+250 | 10 | 250 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| RE. RUST | 防腐剂:DECAY 防止 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| RE. FREEZE | 冻结除去剂:FREEZE 解除 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| RE. AKHESI | 粘着弹溶剂:ADHESION 除去 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| NOIZECC | SHORT CIRCUIT 治 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| COOLER | 冷却剂:OVERHEAT 冷 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| REPAIR | DECAY ADHESION 治 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| REPAIRKIT | OVERHEAT 以外的异常修理 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| REPAIRALL | 全ステータス异常修理 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 1 |

# 机体解说

| AS ネーム | ApMax | HpMax | Weight | Power | センサー | 对物理 | 对爆发 | 对贯通 | 对电磁 | 对火炎 | 对光子 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エグザス α | 12 | 160 | 100 | 100 | 100 | 85 | 90 | 85 | 80 | 85 | 85 |
| エグザス β | 12 | 240 | 120 | 120 | 120 | 100 | 100 | 10 | 100 | 100 | 100 |
| エグザス γ | 10 | 160 | 90 | 90 | 100 | 85 | 90 | 85 | 85 | 85 | 80 |
| ヴァルケン指挥官机 | 11 | 130 | 90 | 80 | 85 | 85 | 80 | 85 | 75 | 80 | 80 |
| ヴァルケン量产机 | 10 | 125 | 85 | 80 | 80 | 85 | 80 | 85 | 75 | 80 | 80 |
| レイノス指挥机 | 12 | 145 | 95 | 90 | 90 | 80 | 90 | 85 | 80 | 85 | 85 |
| レイノス量产机 | 11 | 140 | 90 | 90 | 85 | 80 | 90 | 85 | 80 | 85 | 85 |
| ヴァルケン2 | 12 | 150 | 95 | 100 | 95 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 |
| スコーピオン | 13 | 100 | 80 | 60 | 80 | 75 | 75 | 70 | 80 | 75 | 70 |
| ヘラクレス | 11 | 160 | 140 | 120 | 75 | 90 | 85 | 95 | 85 | 85 | 90 |
| カスター | 10 | 180 | 160 | 140 | 85 | 95 | 95 | 100 | 90 | 90 | 95 |
| アーチェリー(MLRS) | 10 | 80 | 160 | 60 | 90 | 50 | 55 | 50 | 60 | 45 | 50 |
| ランサーズ | 13 | 120 | 80 | 90 | 95 | 80 | 75 | 80 | 80 | 85 | 85 |
| ドラグーン | 15 | 60 | 65 | 60 | 85 | 55 | 65 | 40 | 45 | 65 | 40 |
| デックI(アイン)指挥官机 | 9 | 140 | 85 | 80 | 75 | 70 | 75 | 80 | 80 | 65 | 75 |
| デックI(アイン)量产机 | 9 | 120 | 80 | 80 | 70 | 70 | 75 | 80 | 75 | 55 | 75 |
| デックII(ツヴァイ)指挥官机 | 10 | 180 | 90 | 100 | 80 | 80 | 80 | 85 | 90 | 75 | 80 |
| デックII(ツヴアイ)量产机 | 9 | 160 | 85 | 90 | 75 | 75 | 80 | 85 | 85 | 70 | 80 |
| ゼアーI(アイン) | 10 | 220 | 100 | 120 | 100 | 85 | 85 | 85 | 90 | 95 | 80 |
| ゼアーII(ツヴァイ) | 10 | 280 | 120 | 140 | 120 | 85 | 90 | 90 | 95 | 100 | 90 |
| ノックス(マニユーバキヤノン) | 10 | 110 | 75 | 60 | 80 | 75 | 70 | 75 | 80 | 75 | 70 |
| ドレッドノート(アーマーキヤノン) | 10 | 280 | 160 | 120 | 90 | 95 | 100 | 90 | 80 | 85 | 85 |
| フォルク(战斗机) | 11 | 160 | 80 | 100 | 100 | 80 | 70 | 80 | 85 | 85 | 85 |
| バルフォー(攻击机) | 10 | 170 | 95 | 90 | 80 | 90 | 75 | 85 | 90 | 90 | 85 |
| ルフター(ガウォーク) | 10 | 180 | 90 | 100 | 100 | 80 | 85 | 80 | 75 | 85 | 80 |
| グラウ(水陆两用AS) | 10 | 180 | 120 | 130 | 80 | 95 | 90 | 85 | 80 | 75 | 85 |
| グライフ(ボスA) | 12 | 450 | 200 | 200 | 90 | 100 | 95 | 95 | 95 | 115 | 110 |
| オースライン(ボスB) | 15 | 500 | 350 | 320 | 100 | 110 | 95 | 110 | 100 | 120 | 100 |
| 要塞炮 | 10 | 260 | 350 | 320 | 80 | 95 | 95 | 110 | 105 | 105 | 115 |
| バリア战舰 | 10 | 320 | 280 | 240 | 120 | 110 | 100 | 95 | 95 | 110 | 95 |

| AS ネーム | 着地不可 | 海 | 坂22.5 | 坂45 | アスファルト | 平地 | 荒地 | 岩场 | 树林 | 森林 | 砂地 | 川 | 浅濑 | 宇宙空间 | 基本回避率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エグザス α | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 75 |
| エグザス β | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 80 |
| エグザス γ | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 80 |
| ヴァルケン指挥官机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 60 |
| ヴァルケン量产机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 55 |
| レイノス指挥机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 70 |
| レイノス量产机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 3 | 65 |
| ヴァルケン2 | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 75 |
| スコーピオン | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 6 | 5 | 3 | 70 |
| ヘラクレス | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 55 |
| カスター | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 45 |
| アーチェリー(MLRS) | 100 | 100 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 4 | 40 |
| ランサーズ | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 80 |
| ドラグーン | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 100 |
| デックI(アイン)指挥官机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 50 |
| デックI(アイン)量产机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 45 |
| デックII(ツヴァイ)指挥官机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 55 |
| デックII(ツヴアイ)量产机 | 100 | 100 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 3 | 50 |
| ゼアーI(アイン) | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 65 |
| ゼアーII(ツヴァイ) | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 75 |
| ノックス(マニユーバキヤノン) | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 45 |
| ドレッドノート(アーマーキヤノン) | 100 | 100 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 55 |
| フォルク(战斗机) | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 95 |
| バルフォー(攻击机) | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 65 |
| ルフター(ガウォーク) | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 85 |
| グラウ(水陆两用AS) | 100 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 6 | 4 | 3 | 3 | 60 |
| グライフ(ボスA) | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 75 |
| オースライン(ボスB) | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 70 |
| 要塞炮 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 0 |
| バリア战舰 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 0 |

# 全武器表

| 名称 | 解说 | 消费 AP | 物理 | 爆发 | 贯通 | 电磁 | 火灾 | 光子 | BULLET | RANGE | R-TYPE | SHOT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| KNUCKLE | ナッキル:拳头装备着武器 | 4 | 130 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | – | – | 1 | – |
| FINGER | フィンガー:ナックルの强化版 | 4 | 140 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| E・FINGER | 电磁フィンガー:フィンガーの电磁版 | 4 | 0 | 0 | 0 | 155 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| E・FINGER | 电磁クロー:刺突系电磁兵器 | 5 | 0 | 0 | 0 | 170 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| E・DAGGER | 电磁ダガー:电磁クローの强化发展型 | 5 | 0 | 0 | 0 | 185 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| E・FINGER | 电磁トンファー:电磁斥力格斗兵器 | 5 | 0 | 0 | 0 | 200 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| SC-5 | ショットガン SC-5:标准ショットガン | 5 | 42 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| SC-5W | ショットガン SC-5W:强化版 | 5 | 48 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| SC-5B | ショットガン SC-5B:爆发系 | 5 | 0 | 54 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| SC-5P | ショットガン SC-5P:贯通系 | 5 | 0 | 0 | 58 | 0 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| SC-10 | ショットガン SC-10:最新型 | 5 | 64 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| SC-10BF | ショットガン SC-10BF:爆发系 | 6 | 0 | 70 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| SC-16 | ショットガン SC-16:物理系 | 6 | 76 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| SC-10E | ショットガン SC-10E:电击系 | 6 | 0 | 0 | 0 | 88 | 0 | 0 | 18 | 1 | 1 | 3 |
| FLAME | 火炎放射器 FLAME:九八式火龙 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 65 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| FLAME-L | 火炎放射器 FLAME-L:壹式呑龙 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 70 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| FLAME-W | 火炎放射器 FLAME-W:叁式雷龙 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 76 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| FLAME-X | 火炎放射器 FLAME-X:九式九头龙 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 84 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| FLAME-2 | 火炎放射器 FLAME-2:KERVEROS1 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 92 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| FLAME-3 | 火炎放射器 FLAME-3:KERVEROS1 改 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 98 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| FLAME-5 | 火炎放射器 FLAME-5:KERVEROS2 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 106 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| FLAME-9 | 火炎放射器 FLAME-9:KERVEROS3 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 114 | 0 | 6 | 2 | 1 | 2 |
| LG-1 | マシンガン LG-1:口径 12mm | 4 | 28 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 2 | 1 | 3 |
| LG-2 | マシンガン LG-2:口径 15mm 强化 | 4 | 34 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 2 | 1 | 3 |
| LG-2W | マシンガン LG-2W:LG-2 の改良版 | 4 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 2 | 1 | 3 |
| LG-2B | マシンガン LG-2B:LG-2 の爆发版 | 4 | 0 | 48 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 2 | 1 | 3 |
| HG-1 | アサルトエイフル HG-1:20mm 弹使用 | 5 | 76 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 2 |
| HG-1P | アサルトエイフル HG-1P:贯通系 | 5 | 0 | 0 | 80 | 0 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 2 |
| HG-1B | アサルトエイフル HG-1B:爆发系 | 5 | 0 | 85 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 2 |
| HG-1E | アサルトエイフル HG-1E:电磁干涉追加 | 5 | 0 | 0 | 0 | 95 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 2 |
| MG-30 | ヘビーマシンガン MG-30:量产型 | 6 | 28 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| MG-30W | ヘビーマシンガン MG-30W:强化版 | 6 | 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| MG-30B | ヘビーマシンガン MG-30B:爆发系 | 6 | 0 | 37 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| MG-30E | ヘビーマシンガン MG-30E:电磁干涉追加 | 6 | 0 | 0 | 0 | 41 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| MG-35 | ヘビーマシンガン MG-35:次期主力兵装 | 6 | 45 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| MG-35W | ヘビーマシンガン MG-35W:强化版 | 6 | 49 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| MG-35B | ヘビーマシンガン MG-35B:爆发系 | 6 | 0 | 53 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| MG-X40 | ヘビーマシンガン MG-X40:重量系 | 6 | 58 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 2 | 1 | 4 |
| GG40 | ガトリングガン GG40:4 连装 40mm 机关炮 | 8 | 0 | 0 | 35 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GG40W | ガトリングガン GG40W:强化版 | 8 | 0 | 0 | 40 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GG40B | ガトリングガン GG40B:爆发系 | 8 | 0 | 44 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GG40E | ガトリングガン GG40E:电磁系 | 8 | 0 | 0 | 0 | 48 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GG44 | ガトリングガン GG44:GG40 の强化版 | 8 | 0 | 0 | 52 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GG44B | ガトリングガン GG44B:爆发系 | 8 | 0 | 56 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GGE1 | 电磁加速ガトリング炮 GGE1:量产型 | 8 | 0 | 0 | 0 | 60 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GGE2 | 电磁加速ガトリング炮 GGE2:改良型 | 8 | 0 | 0 | 0 | 66 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 4 |
| GP-12 | ガンボッド GP-12:スコーピ标准武装 | 4 | 35 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |
| GP-25 | ガンボッド GP-25:ドラグーンの主武装 | 4 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |
| GP-30 | ガンボッド GP-30:秒间 30 连射 | 4 | 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |
| GP-20B | ガンボッド GP-20B:爆发系 | 5 | 0 | 55 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |
| GP-20E | ガンボッド GP-20E:电磁系 | 5 | 0 | 0 | 0 | 62 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |
| GP-40 | ガンボッド GP-40:秒间 40 连射 | 5 | 70 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |

| 名称 | 解说 | 消费AP | 物理 | 爆发 | 贯通 | 电磁 | 火灾 | 光子 | BULLET | RANGE | R-TYPE | SHOT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GP－50 | ガンポッドGP-50:秒间50连射 | 5 | 75 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |
| GP－100 | ガンポッドGP-100:通称 | 5 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 2 | 1 | 2 |
| R101 | ライフルR101:レイノズの标准武装 | 5 | 0 | 0 | 50 | 0 | 0 | 0 | 12 | 2 | 1 | 2 |
| R101W | ライフルR101W:R101の强化型 | 5 | 0 | 0 | 54 | 0 | 0 | 0 | 12 | 2 | 1 | 2 |
| R101W2 | ライフルR101W2:R101の强化型 | 5 | 0 | 0 | 65 | 0 | 0 | 0 | 12 | 2 | 1 | 2 |
| R212E | ライフルR212E:电磁系 | 6 | 0 | 0 | 0 | 76 | 0 | 0 | 14 | 2 | 1 | 2 |
| R212B | ライフルR212B:爆发系 | 6 | 0 | 82 | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | 2 | 1 | 2 |
| R212P | ライフルR212P:贯通率强化版 | 6 | 0 | 0 | 87 | 0 | 0 | 0 | 14 | 2 | 1 | 2 |
| R300 | ライフルR300:贯通力重视 | 6 | 0 | 0 | 94 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 2 |
| R300R | ライフルR300R:R300の强化版 | 6 | 0 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 2 |
| LR300 | ロングライフルLR300:狙击用 | 6 | 0 | 0 | 116 | 0 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 1 |
| LR300W | ロングライフルLR300W:AS专用狙击 | 6 | 0 | 0 | 124 | 0 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 1 |
| LR300B | ロングライフルLR300B:爆裂弹使用 | 6 | 0 | 132 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 1 |
| LR300P | ロングライフルLR300P:贯通力を强化 | 6 | 0 | 0 | 144 | 0 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 1 |
| LR450E | ロングライフルLR450E:电磁系 | 7 | 0 | 0 | 0 | 160 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 1 |
| LR4560 | ロングライフルLR4560:狙击铳 | 7 | 0 | 0 | 176 | 0 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 1 |
| LR4580 | ロングライフルLR4580:狙击率UP | 7 | 0 | 0 | 192 | 0 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 1 |
| LR9001 | ロングライフルLR9001:电磁加速狙击铳 | 7 | 0 | 0 | 0 | 212 | 0 | 0 | 14 | 3 | 1 | 1 |
| RGP－1 | ビームライフルRGP-1:前大战の光学兵器 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 55 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| RGP－3 | ビームライフルRGP-3:RGP-1改修型 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 60 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| RGP－5 | ビームライフルRGP-5:最新轻量型 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 72 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| RGP－7 | ビームライフルRGP-7:威力向上型 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 80 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| BSC | 荷电粒子ライフルBSC:荷电粒子 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 86 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| BSC－A1 | 荷电粒子ライフルBSC-A1:弹数UP | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 92 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| BSC－A2 | 荷电粒子ライフルBSC-A2:连射向上 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 98 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| BSC＋ | 荷电粒子ライフルBSC+:BSCタイプ最终型 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 110 | 14 | 3 | 1 | 2 |
| 155BZ | バズーカ155BZ:AS标准バズーカ | 6 | 0 | 130 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 203BZ | バズーカ203BZ:203mm爆裂弹使用 | 6 | 0 | 142 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 203BZ－HE | バズーカ230BZ-HE:改修型 | 6 | 0 | 154 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 203BZ－W | バズーカ203BZ-W:弹数增加型 | 7 | 0 | 170 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 2 | 2 | 1 |
| 360BZ | バズーカ360BZ:最新量产型 | 6 | 0 | 182 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| EG－BZ | バズーカEG-BZ:电磁系 | 6 | 0 | 0 | 0 | 196 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| A－BZ | バズーカA-BZ:爆裂弹使用 | 7 | 0 | 210 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| G－BZ | バズーカG-BZ:重力弹使用 | 7 | 0 | 224 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| GR25 | グレネードランチャーGR25:通常弹 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 80 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| GR25L | グレネードランチャーGR25L:改造弹 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 86 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| GR3 | グレネードランチャーGR3:火炎弹 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 94 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| GR3C | グレネードランチャーGR3C:腐食发动 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 102 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| GR3F | グレネードランチャーGR3F:冻结发动 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 118 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| GR3H | グレネードランチャーGR3H:粘着发动 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 130 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| GR3E | グレネードランチャーGR3E:电磁障害发生 | 8 | 0 | 0 | 0 | 140 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| GR250B | グレネードランチャーGR250B:弹药增量 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 150 | 0 | 6 | 4 | 2 | 1 |
| RP(S)×1 | ロクットランチャー 小型弹使用 | 9 | 0 | 96 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| RP(S)×2 | ロクットランチャー 小型2连装 | 9 | 0 | 104 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| RP(S)×3 | ロクットランチャー ドラグーン用 | 9 | 0 | 112 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| RP(M)×2 | ロクットランチャー 中型2连装 | 9 | 0 | 118 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 4 | 2 | 1 |
| RP(M)×3 | ロクットランチャー 中型3连装 | 9 | 0 | 124 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 4 | 2 | 1 |
| RP(L)×1 | ロクットランチャー ドラグーン用 | 9 | 0 | 132 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 4 | 2 | 1 |
| RP(L)×2 | ロクットランチャー 大型2连装炮 | 9 | 0 | 142 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 4 | 2 | 1 |
| M－AS1 | ミサイル M-AS1:大型对舰ミサイル | 9 | 0 | 116 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 | 2 | 1 |
| M－AS4H | ミサイル M-AS4H:ヘラクレス用 | 9 | 0 | 124 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 | 2 | 1 |
| M－2AAM | ミサイル M-2AAM:2连装对空ミサイル | 9 | 0 | 132 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 | 2 | 1 |
| M－AS5H | ミサイル M-AS5H:ヘラクレス用 | 9 | 0 | 140 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 5 | 2 | 1 |
| M－4AM | ミサイル M-カスター用 | 9 | 0 | 148 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 5 | 2 | 1 |

# 全武器表

| 名称 | 解说 | 消费 AP | 物理 | 爆发 | 贯通 | 电磁 | 火灾 | 光子 | BULLET | RANGE | R-TYPE | SHOT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M－BC | ミサイル M-8C:カスター用 | 9 | 0 | 156 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 5 | 2 | 1 |
| M－2RD | ミサイル M-2RD:レーダー诱导ミサイル | 9 | 0 | 174 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 5 | 2 | 1 |
| M－1TV | ミサイル M-1TV:テレビカメラ诱导ミサイル | 9 | 0 | 184 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 5 | 2 | 1 |
| MM4 | マイクロミサイル MM4:スンディ TOW | 6 | 26 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 3 | 1 | 4 |
| MM4ECM | マイクロミサイル MM4ECM:电磁搅乱 | 6 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 40 | 3 | 1 | 4 |
| MM4H | マイクロミサイル MM4H:粘着追加 | 6 | 34 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 48 | 3 | 1 | 4 |
| MMSAM8 | マイクロミサイル MMSAM8:强化型 | 6 | 38 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 48 | 3 | 1 | 4 |
| MM8E | マイクロミサイル MM8E:电磁系 | 6 | 0 | 0 | 0 | 43 | 0 | 0 | 60 | 3 | 1 | 4 |
| MM8P | マイクロミサイル MM8P:贯通系 | 7 | 0 | 0 | 48 | 0 | 0 | 0 | 80 | 3 | 1 | 4 |
| MM12B | マイクロミサイル MM12B:爆发系 | 7 | 0 | 54 | 0 | 0 | 0 | 0 | 80 | 3 | 1 | 4 |
| MM12S | マイクロミサイル MM12S:通称タランチュラ | 7 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 80 | 3 | 1 | 4 |
| 88″C | 88mmC:加农 | 7 | 92 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 3 | 1 | 2 |
| 105″C | 105mmC:加农 | 8 | 96 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| 120″C | 120mmC:ヘラクレスの主兵装 | 8 | 106 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 3 | 1 | 2 |
| 155″C | 155mmC:加农 | 9 | 0 | 0 | 0 | 110 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| 127″C | 127mmC:3 连装滑空弹、カスター主炮 | 9 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | 3 | 1 | 2 |
| 160″C | 160mmC:强化型电磁加速炮 | 10 | 0 | 0 | 0 | 122 | 0 | 0 | 6 | 3 | 1 | 2 |
| 165″C | 165mmC;强化型电磁加速炮 | 10 | 0 | 0 | 0 | 128 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| 170″C | 170mmC:最终强化型电磁加速炮 | 10 | 0 | 0 | 0 | 136 | 0 | 0 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| BC－1 | ビームキャノン BC-1:光线兵器 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 102 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| BC－3 | ビームキャノン BC-3:BC-1 の改良型 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 118 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| BC－5 | ビームキャノン BC-5:BC-3 破坏力向上 | 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 124 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| BC－7 | ビームキャノン BC-7:BC-5 收束率向上 | 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| BC－2L | ビームキャノン BC-2L:BC-1 进化改良型 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 132 | 10 | 3 | 1 | 2 |
| BC－2LL | ビームキャノン BC-2LL:最新量产型 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 136 | 8 | 3 | 1 | 2 |
| BC－2R | ビームキャノン BC-2R:命中精度向上型 | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 140 | 10 | 3 | 1 | 2 |
| BC－2S | ビームキャノン BC-2S:电力消费轻减型 | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 144 | 16 | 3 | 1 | 2 |
| MC－1 | メガキャノン MC-1:电磁光学系破坏力 | 10 | 0 | 0 | 0 | 132 | 0 | 0 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| MC－2 | メガキャノン MC-2:战舰的主炮威力 | 10 | 0 | 0 | 0 | 142 | 0 | 0 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| MC－2A1 | メガキャノン MC-2A1:收束率向上 | 10 | 0 | 0 | 0 | 154 | 0 | 0 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| MC－3 | メガキャノン MC-3:コンデンサー容量 UP | 10 | 0 | 0 | 0 | 166 | 0 | 0 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| MC－BB | メガキャノン MC-BB:プラズマ扩散 | 11 | 0 | 0 | 0 | 178 | 0 | 0 | 4 | 3 | 1 | 2 |
| MC－5 | メガキャノン MC-5:MC-BB 的爆发力强化 | 11 | 0 | 0 | 0 | 190 | 0 | 0 | 4 | 3 | 1 | 2 |
| MC－5S | メガキャノン MC-5S:MC-BB 命中率 UP | 11 | 0 | 0 | 0 | 205 | 0 | 0 | 4 | 3 | 1 | 2 |
| MC－9 | メガキャノン MC-9:究极光线兵器 | 12 | 0 | 0 | 0 | 220 | 0 | 0 | 6 | 3 | 1 | 2 |
| HAND GR | シュートウェポン HAND GR:グレネード | 5 | 58 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| HAND HE | シュートウェポン HAND HE:电磁障害 | 5 | 0 | 0 | 0 | 64 | 0 | 0 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| HAND AP | シュートウェポン HAND AP:センサー障害 | 5 | 68 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| B HUMMER | シュートウェポン B HUMMER:ハンマー | 6 | 72 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| HAND WP | シュートウェポン HAND WP:破坏系 | 6 | 76 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| SMOKE | シュートウェポン SMOKE:电磁障害 | 6 | 88 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 4 | 2 | 1 |
| CHAFF | シュートウェポン CHAFF:电磁障害 | 7 | 96 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 4 | 2 | 1 |
| G. BOMB | シュートウェポン G BOMB:动グレネード | 7 | 102 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| M－12ASM | ミサイル M-12ASM:MLRS 用 | 8 | 28 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 6 | 4 | 12 |
| SHIELD＋1 | シールド SHIELD+1:轻量 シールド | 4 | 5 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| SHIELD＋2 | シールド SHIELD+2:标准シールド | 4 | 10 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| SHIELD＋3 | シールド SHIELD+3:大型シールド | 4 | 15 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| SHIELD－F | シールド SHIELD-F:耐火シールド | 4 | 5 | 10 | 5 | 5 | 20 | 5 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| SHIELD－E | シールド SHIELD-E:耐电磁シールド | 4 | 5 | 5 | 5 | 20 | 10 | 10 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| SHIELD－O | シールド SHIELD-O:耐光学シールド | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| BM. SHIELD | シールド BM. SHIELD:耐ビーマシールド | 5 | 10 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| MMSHIELD | シールド MMSHIELD:电磁シールド | 5 | 5 | 10 | 5 | 25 | 10 | 15 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| ARMOR＋1 | ARMOR+1:补助アーマー | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |
| ARMOR＋2 | ARMOR+2:チョバム・アーマー | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 99 | 1 | 1 | 1 |

# 近期PS游戏金手指

### 太阁立志传3

金钱无限

8015967E 03FF

主角能力

80157D14 9999

80157D18 FFFF

80157D1A FFFF

体力不减

800B2508 0032

---

### 回声之夜

体力不减

801B090C 0008

全道具

B0400008 00000100

801CBEF0 0101

B0400008 00000064

801CBEF4 C354

B00D0008 00000100

801CC0F0 4401

B00D0008 00000064

801CC0F4 DD80

---

### SD高达G世纪ZERO

无限EN

800584E4 00FF

800584E6 3402

战斗中战机HP及EN不减

D00584D0 4AC8

900584D0 080001C0

90000700 8C234AC8

90000704 2652FFFF

90000708 16400002

90000710 08016136

9000071C 0801613E

若再加上这两行则HP及EN最大

90000718 3C0300FF

90000720 3463FFFF

全机EN固定

800584E4 00FF

800584E6 3402

图鉴全满

B0370002 00000000

8012D680 0101

驾驶员军衔为将军A、NEW TYPE

B0XX002C 00000000

801306C8 0D85

各项能力最高

B0XX002C 00000000

801306C4 FFFF

战斗中战舰EN及HP不减

D005862C 62C8

9005862C 080001CC

90000730 8C2262C8

90000734 2652FFFF

90000738 16400002

90000740 0801618D

9000074C 08016196

若再加上这两行HP及EN最大

90000748 3C0200FF

90000750 3442FFFF

无限移动

D0142274 0821

80142274 0000

D0142276 0022

80142276 2421

全部人物

D0144A82 000A

80199A85 0003

直接拥有

SITUATION QUEST MODE

D0073A70 4F16

80073A8C CEA6

D0073A70 4F16

80073A8E 0801

机体升级后直接为ACE

D0145CFC 102B

80145D00 0000

D0145E00 4ACC

80145E08 0018

D0145E00 4ACC

80145E0A 340C

D0145E00 4ACC

80145E74 4ACB

D0145E00 4ACC

观看全部MOVIE

D0073D44 67F0

80073D4C CF5A

D0073D44 67F0

80073D4E 0801

全部机器人密码

D0150064 2021

80150088 0000

D0150064 2021

801500A0 0000

战斗完结后我方出现

机组及后备机组等级为ACE

D016B340 001F

8016B344 0018

D016B340 001F

8016B346 340C

D016B340 001F

8016B34C 0003

D016B340 001F

8016B34E A06C

无限金钱

80180360 9676

80180362 0098

---

### FBI特勤警探·日版

生命力不减

801A8BAE 0258

所有武器

80116790 FFFF

所有弹药99

B00A0004 00000000

3012F7BA 0063

3012F7AE 0063

---

### 真机器人战线

金钱

8005501c 270f

战斗一次后为LV99

d00b3890 2021

800b3858 0001

EN不减

D00B3890 2021

300B4B3E 0040

精神不减

D00B3890 2021

300C97E6 0060

弹药不减

D00B4AD8 FFFF

800B4AD8 0000

---

### 装甲机动队L.A.P.D

弹药不减

D006F4A2 2631

8006F4A2 2400

无敌

D005B9AE A602

8005B9AE 2400

全武器

D00A7800 0000

800A0386 0004

D00A7800 0000

800A039A 0004

D00A7800 0000

800A03AE 0004

---

### 洛克人

破解码

D006C92A 1040

8006C92A 1000

能源最多

80052325 0000

80032658 0000

---

### 星球大战

主角体力不减

800BA8F8 0063

800BA908 0063

波动攻击量表不减

800BA728 0FFF

800BA90C 0064

所有武器弹药数不减

800BA920 03E7

800BA924 03E7

800BA928 03E7

800BA92C 03E7

800BA930 03E7

800BA934 03E7

800BA93C 03E7

800BA940 03E7
800BA944 03E7

---

### 斗神斗昴
1P 体力不减
801DEDEE 27B4
1P 必杀技无限
801DEDD0 012C
可使用所有隐藏角色
801F1C76 FFFF

---

### L 的季节
开启全部图片音乐及音效
8005D84C FFFF
8005D84E FFFF
8005D850 FFFF
8005D852 FFFF
8005D854 FFFF
8005D856 FFFF
8005D858 FFFF
8005D85A FFFF
8005D85C FFFF
8005D85E FFFF
8005D860 FFFF
8005D862 FFFF

---

### 坦克热战
1PHP 不减
80184288 03E8
1P 特殊攻击不减
8013B908 0002
2P HP 不减
80184290 03E8
2P 特殊攻击不减
8013B90C 0002

---

### 大众高尔夫球
拥有全部角色
(中文金手指卡适用)
D0046E70 0007
80046E70 1FFF
(普通金手指适用)
80046E70 1FFF
80046E72 03FF
80046E74 FFFF
80046E76 03FF
拥有所有场面
80047854 00FF
拥有所有宝物
80046E78 FFFF
80046E7A 00FF
30046E7C 0063
拥有所有奖牌
(中文金手指卡适用)
50000A02 0000
80046E8C 0000
(普通金手指卡适用)
80046E8C 0000
80046E8D 0000
80046E8E 0000
80046E8F 0000
80046E90 0000
80046E91 0000
80046E92 0000
80046E93 0000
80046E94 0000
80046E95 0000
80046E96 0000
80046E97 0000
80046E98 0000
80046E99 0000
80046E9A 0000
80046E9B 0000
80046E9C 0000
80046E9D 0000
80046E9E 0000
80046E9F 0000
经常 NICE SHOT
300FA81E FFFF
总赏金最大
80046E88 FFFF
永远一杆进洞
D0046D3E 0002
80046D3E 0001
最强状态
80046E78 FFFF
80046E7A 00FD
30046E7C 0063
80046E82 0005
80046E8C 0000
80046E8C 0000
80046E8C 0000
80046E8C 0000
80046E8C 0000
80046E8C 0000

---

### 人鱼传说
所有道具
B0F50004 00000001
800C4BF4 0000
B0F50004 00000000
800C4BF6 03E7
金钱超多
900C4BF0 0098967F
快速升级
B0060518 00000000
800C2D86 0098
能拥有用全部同伴
300C2D49 0001
800C2D4A 0302
800C2D4C 0504

---

### 新 Q 版赛车
注意事项

按 R1+○键超加速的密码的速度可以自行调整，只需将第 2、4 行最后的“2000”的大小自由改变便呆以拥有极高的行驶速度。

按 R1+○超加速
D01E4EEA D7FF
801E3E24 2000
D01E4EEA D7FF
801E3E1C 2000
拥有全部零件
301F7DB8 00FF
801F7DBC 03FF
301F7DC0 000F
301F7DC4 000F
301F7DC8 003F
301F7DCC 001F
801F7DD0 01FF
拥有手册内的全部印章
801F7CBC FFFF
801F7CBE FFFF
801F7CC0 FFFF
801F7CC2 FFFF
801F7CC4 FFFF
801F7CC6 FFFF
全部道具
801F7DD0 01FF
全部轮胎
301F7DB8 00FF
全部引擎
801F7DBC 03FF

---

### MDK(日版)
不减生命力
800C4FC0 0064
不减爆破弹(按 R2)
D00D8948 0001
800C507C 0001

### 疯狂古宅
解密码
D001654E 1040
8001654E 1000
PLAYER 1 能源最多
80102C88 1F40
PLAYER 2 能源最多
80102C8C 1F40

---

### V 拉力赛车 2
时间不增加
3002bdd20002
修理时间为 0
3001077e0080
可拥有所有车辆
800c556cffff
可拥有所有关卡
800c556effff

### 圣剑传说
拥有全部道具
(B0800002 00000000)
(80045720 6363)
各种状态值 MAX
(B0080002 00000000)
(30043761 00C8)
(B0080002 00000000)
(300439B1 00C8)
(B0080002 00000000)
(30043C01 00C8)
主角能力超强
LV99: 30043750 0063
EXP: 30043751 003F
30043752 0042
30043753 000F
HP: 80043754 03E7
火: 30043761 00C8
风: 30043763 00C8
土: 30043765 00C8
水: 30043767 00C8
木: 30043769 00C8
暗: 3004376B 00C8
光: 3004376D 00C8
金: 3004376F 00C8
伴第 2 人能力超强
LV99: 300439A0 0063
EXP: 300439A1 003F
金钱无限
8004316c ffff
宠物经验值
80043bf2 ffff

# 编后语

欢乐的暑假已经过去，如果你是学生的话，现在又不得不回到紧张的学习生活中去了。虽然近期游戏大作层出不穷，但大家千万不要因此而耽误了学习呀！

“广场(9)”如期出版，因为印刷厂自本期起有所变化，不知各位对此次的印刷质量是否满意。本书中的“新作指南”十分精彩，对将要推出的大作基本都有着详尽全面的介绍。“完全攻略”部分的四篇攻略篇幅都相对较长，但为了能将这些经典作品的每个细节讲清，吝啬文字是不行的。

总而言之，“广场”系列会再接再励，努力提高自身的质量。同时，也请新老朋友多提宝贵意见，我们一同来建设这个属于所有电玩迷的天地！


## 下期预告

SCE超大作“WILD ARMS 2”的完全攻略、“灵之力量3”完全攻略及“SD高达G世纪ZERO”完美机体合成篇等等

**下月同一时间推出，敬请期待**

| 邮购 | | | |
|---|---|---|---|
| 邮购 | 电子游戏广场(6) 定价：10元 | 电子游戏广场(7) 定价：10元 | 电子游戏广场(8) 定价：10元 |
| 邮购 | 电子游戏与电脑游戏三周年纪念号 定价：6.5元 | 剑　魂 定价：25元 | 剑　魂·续 定价：22元 |

欢迎邮购

★邮购地址：北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)

★邮编：100085　★咨询电话：010－62924382

(注：邮购以上书目者，请每本书另加2元邮费。因现存数量有限，欲购从速！)


圣剑传说
LEGEND OF MANA



ISBN 7-5371-3211-9

9 787537 132114 >

ISBN7－5371－3211－9/G·1445

定价:10.00元